BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE
平成2年6月16日第3種郵便物認可
1991 JULY 7月号
SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

480 YEN
1991年7月1日発行
(毎月1回1日発行)
第7巻7号通巻79号

特集
ALL ABOUT ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニック・ザ・ヘッジホッグ、
デビュー急速接近中!
未来のスーパースターを全角度CHECK!

特別付録
ソニックステッカー

別冊付録
ファステスト・ワン
THE BOOK OF FASTEST 1
全16戦をコース別に完全攻略!!
世界一速い男のための
ワンポイントテクニック集つき!!

速報!!
これがメガドラCD-ROMだ
ついにベールを脱ぐ、
そのパフォーマンスは!?

レッスルウォー/エイリアンストーム/マーベルランド/アドバンスド大戦略
空牙/球界道中記/マスター・オブ・モンスターズ/セイントソード

この夏 NEW HERO!!

ソニック

SONIC
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
THE HEDGEHOG

ソニックの魅力は、ボクたちの分身みたいなハートを持っていることだと思う。

速いものに興奮し、スリリングなことが大好きで、オシャレで、サウンドも
バリバリに決めていて、しかも優しい心を秘めたキャラクター。そうです、
ソニックとは、そんな素敵なハリネズミです。Dr.エッグマンの仕掛けた
悪巧みを、ソニックパワーで一蹴するグッドフィーリングなゲーム展開。
ボクたちのキーワードは、愛と正義と冒険なのだ。

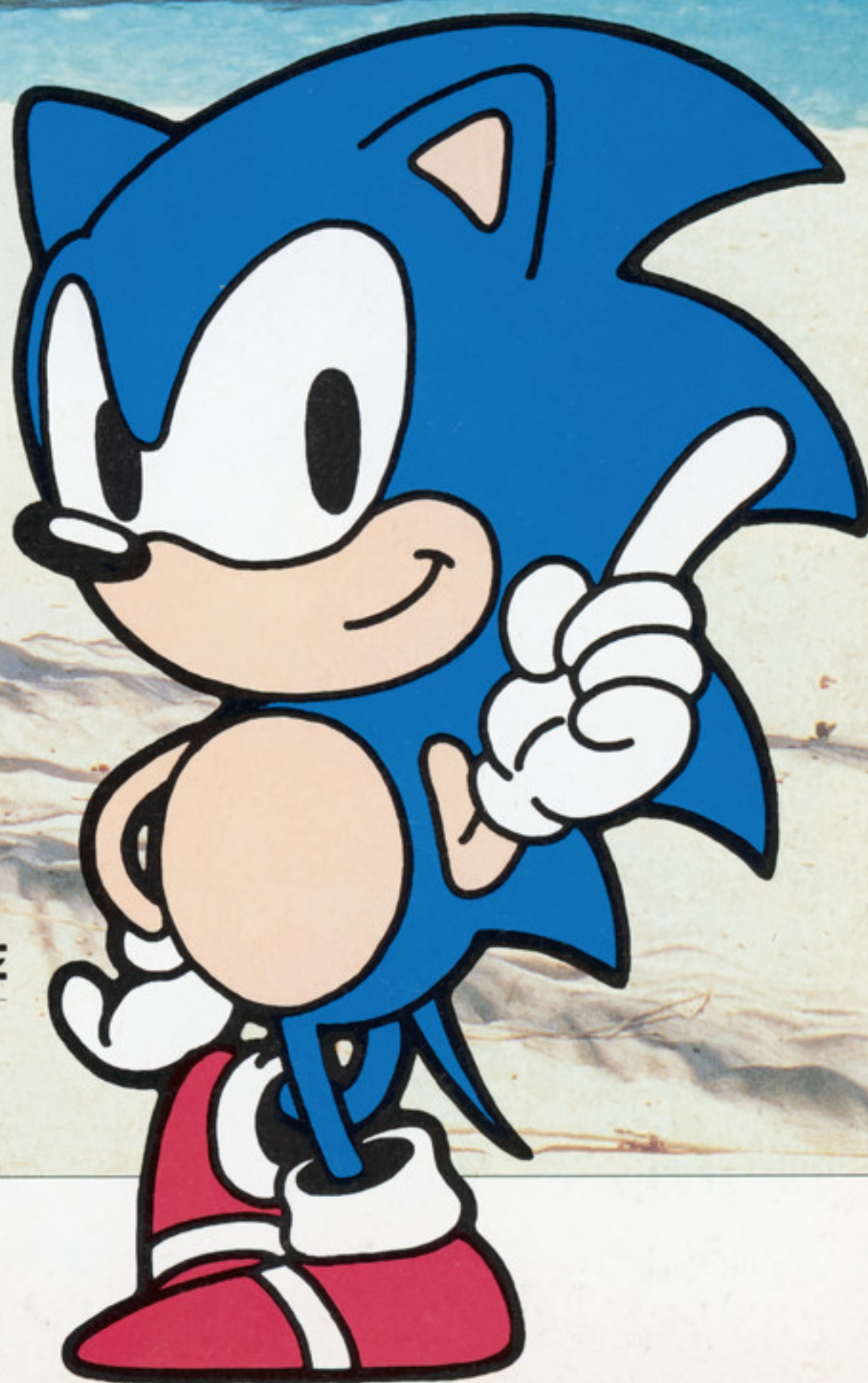
SEGA

株式会社セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(3742)7068 お客様サービスセンター

が時代を駆け抜ける。

7月26日発売　6,000円（税抜・標準小売価格）

SCORE 300
TIME 0:54
RINGS 10

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

16-BIT

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

2C

ふたつの頭脳が同
ツインCPUパソコン

もっと、たのしい。

写真は家庭用テレビとの接続例です。

AMUSEMENT & COMPUTER

――――これからのメディア、マルチメディア。テラドライブが、夢の入り口になります。――――

パソコンで勉強する。ゲームする。音楽を、コンピュータグラフィックスを楽しむ。セガは、「こうなったらパソコンともっと仲良くなれるのに…」とみんなが思っていたことを、テラドライブでカタチにしました。いろんなシーンでめいっぱい活躍するマルチメディア。さらには、これから続々登場するプレイツールで新しいパソコン・ワールドを創造。夢がいっぱい拡がります。【Multimedia】ビデオ画像を取り込んだり、グラフィックスで映像を加工したり。さらにCD-ROMシステムなどのこれから登場予定の周辺機器で活用のスケールは無限大。【International】テラドライブは純正IBM PCボードを搭載しDOS/Vを標準装備したインターナショナル・マシン。世界中で広く使われている膨大なソフト資産が使えます。だから、これからもずっとスタンダード。

資料請求券
BM
⑥

くわしい資料をお送りします。左の資料請求券をはがきに添付し、ご住所、お名前、年齢、ご職業を明記のうえお申込みください。〒144東京都大田区羽田1-2-12 株式会社セガ・エンタープライゼスPC事業部
お問い合わせは、パソコンサポートセンター フリーダイヤル 0120-417102へ。受付時間/月～金 AM10:00～PM5:00

PU

時に動く未来性能。
テラドライブ、誕生。

もっと、かしこい。

画面は「日本語MS Windows V3.0」から転用しています。

高橋由美子

テラドライブ
TERADRIVE

DOS/V

80286と68000、ふたつのCPU搭載。日本アイ・ビー・エムと共同開発。純正IBM*1 PCボード搭載、だから世界のソフトが動く。日本語DOS/V対応。日本語MS Windows*2 V3.0対応。

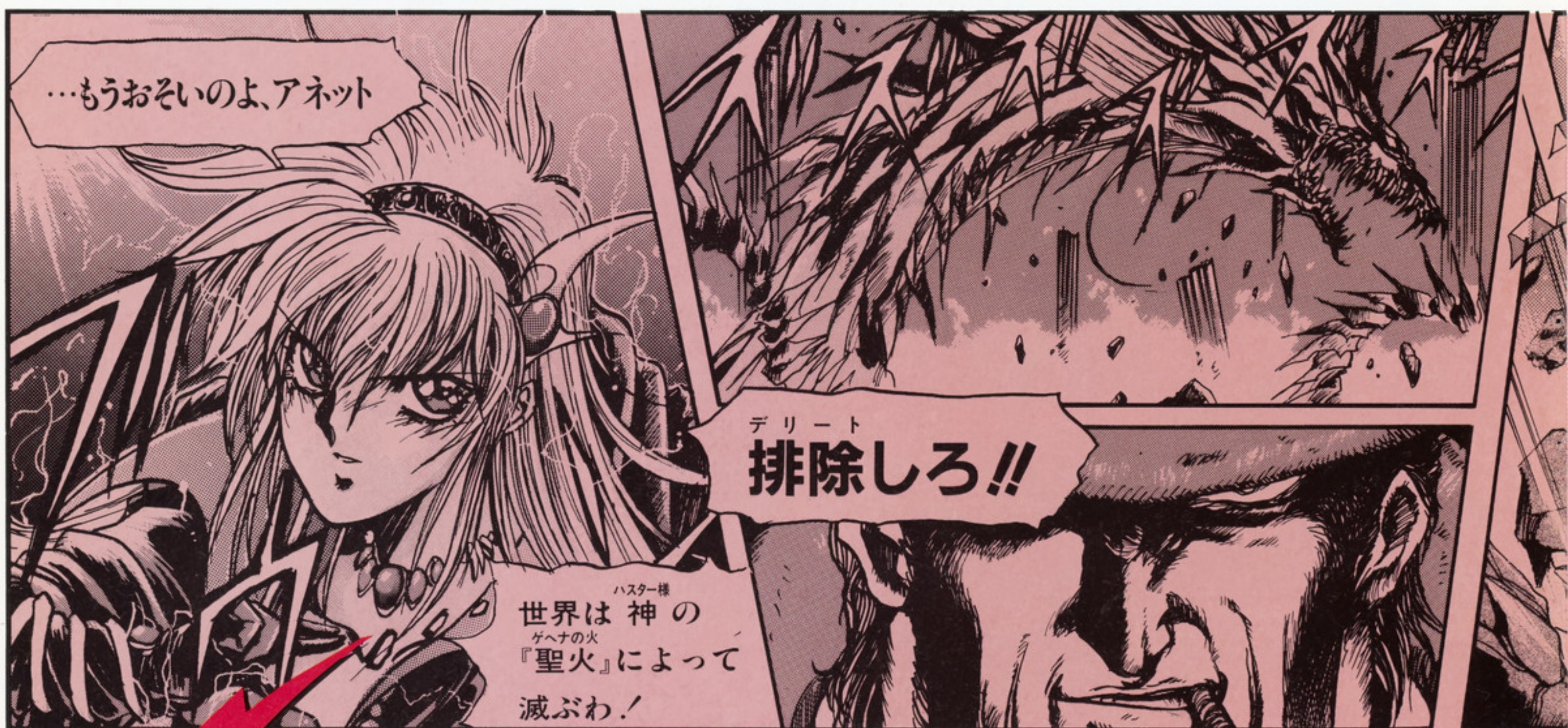
テラドライブは日本アイ・ビー・エムとの共同開発により、80286と68000の2つのCPUを融合したまったく新しいタイプのパソコン。いってみれば、仕事にたのもしいIBMのノウハウと、遊びに強いセガのやわらかアタマが合体したパソコンということ。2つのCPUは同時に実行することもできるため、2つの映像出力を利用して、ひとりがワープロを行いながら、もうひとりがゲームを楽しむといったこともできます。これからのパソコンは、アミューズメント&コンピュータ。テラドライブが期待に応えます。●IBM PC用に開発された世界中の約7万本のソフトをそのまま使えます。●これからの主流コンピューティング環境、IBM DOSバージョンJ4.0/V採用。DOS/V用人気ビジネスソフトも続々登場します。●メガドライブ用ゲームソフトもそのまま使えます。自分でゲームをクリエイトするゲームコンストラクションも登場します。●日本語MS Windows V3.0にも対応しています。

*1:IBMは米国IBM Corporationの登録商標です。*2:MS、Windowsは、米国マイクロソフト社の商標です。

本体標準価格MODEL 1 ¥148,000(税別)　MODEL 2 ¥188,000(税別)　MODEL 3 ¥248,000(税別)

ディスプレイは別売です。画面はハメコミ合成です。

El Viento
ーエル・ヴィエントー

アーネスト・エバンス・シリーズ

WOLFTEAM GAME CREATIVE STAFF
〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1

スリリングなときめき、あげる。

ハラハラ、ドキドキの仕掛人グラナダ・スタッフが贈る
ノン・ストップ・スーパー・アクションゲーム！

《Her name is ANNET》

ヒロインは16才の女の子「アネット」。
150パターンに及ぶリアルなアクションシーン、
美しく個性的なビジュアルシーンがあなたを魅了する！

《Caution! Blow Up!》

天を衝く爆音、地をはう爆炎……、
拡大スプライトアニメーションによる、
一画面をまるまる使っての爆発シーンがあなたにせまる！

《In AMERICA 1928》

邪神「ハスター」の再誕を夙望する邪教団とアル・カポネ一味にとって、
唯一の恐怖は、「アネット」の存在であった。
ハスター封印の際にその大いなる力の波動を受けたアネットは、
魔術と武術を駆使し、次々に襲いかかる敵に立ち向う。
N.Y.に燦然と聳え立つ「エンパイアステートビル」では、
ハスター召還のための血の儀式が始まろうとしていた。
エンターテイメント性あふれるストーリーがあなたを誘う！

MEGA DRIVE

そして、ふたたび、
アルカサスから………。

この地に平和は長く続かなかった。
悪魔“カストミラ”を封印する光の魔剣“レアティの力”が、
魔王降臨を企む者たちによって盗まれたのだ。
ジェダ、エリン、ディアナ、ヴィド、4人の光の勇者たちは、
世の災厄の兆しを察し、邪悪な神殿へと闘いを挑む。
やがて、伝説の“血の満月”が訪れようとしていた。

6月14日発売決定

『アークス・シリーズ』エピソードIII、MDに登場。
アクションRPGの新しい世界がひろがる!

- 多彩な演出がステージを【エキサイトSFX】に展開する。
- 【戦術的トラップ】を駆使して、強大な敵を打倒!
- ストーリーをダイナミックに盛り上げる【NPC援戦システム】。
- 2人同時プレイで【白熱のツインバトル】を楽しむ。
- 大容量8Mが、【クォータービュー】の壮大なマップを実現。

イメージイラスト：いのまたむつみ

ARCUS ODYSSEY
——アークス・オデッセイ——

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

MEGA DRIVE

ゲーマー達を熱狂させたあの「TASK FORCE HARRIER」が、装いも新たにメガドライブに登場。迫力ある12ステージに最終オリジナル面を加えて、さらにパワーアップ。アーケード版とは、一味違う展開と感動が楽しめるシューティング・ゲームの保存版だ!!

スーパーシューティングが、過激に甦る。

MDユーザーの熱い要望に応えて超人気のアーケード・ゲームを移植。

TASK FORCE HARRIER EX

タスクフォース・ハリアー

10月発売予定

価格未定

MEGA DRIVE

世界各地から一獲千金を狙って、腕自慢の猛者たちがアメリカに集結！迎え撃つは空手家「ツトム・天野」とプロレスラー「ジョン・シュナイダー」！必殺技、天野の爆裂拳がうなり、シュナイダーの回転旋風脚が炸裂！栄光のチャンプ、賞金100万ドルは誰の手に？壮絶なバトルマッチがはじまる！

7月発売予定
定価6,800円（税別）
©TRECO 1991

全米格闘技大会 レッスル・ウォーズ開催

Street Smart

ストリート・スマート

TRECO

株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-3847-0991

新たな進化………

RIOT　ブランド・コンセプト
RIOT＝暴動（常識へのアンチテーゼ）

新ブランド募集にたくさんのご応募ありがとうございました。
応募総数　　通の中から選ばれたブランド名は、
○○県○○市○○○○さんのアイデア

「RIOT」（ライオット）に決定しました。

○○○さんには、FM-TOWNSをプレゼントします。

私たちは、
ゲーム界に波乱と旋風を巻き起こす電脳集団として、
常に挑戦を続けます。
危険な予感のNEW BRAND「RIOT（ライオット）」に
ご期待ください。

賞品当選者

PCエンジンCD・ROM²システム

○○県○○市　○○○○さん　○○県○○市　○○○○さん
○○県○○市　○○○○さん　○○県○○市　○○○○さん
○○県○○市　○○○○さん

メガドライブ

○○県○○市　○○○○さん　○○県○○市　○○○○さん
○○県○○市　○○○○さん　○○県○○市　○○○○さん
○○県○○市　○○○○さん　○○県○○市　○○○○さん
○○県○○市　○○○○さん　○○県○○市　○○○○さん
○○県○○市　○○○○さん　○○県○○市　○○○○さん

CD・ROM²ソフト「エグザイル」
メガドライブソフト「ヴァリスIII」
賞品の発送をもって発表に変えさせていただきます。

NEW BRAND CAMPAIGN

新ブランド記念キャンペーン実施!!　オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!!

ポイントをためて、オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!!
これから平成4年3月まで、「RIOT」ブランドで発売する製品には、1製品につき1点のポイントがついています。集めたポイント数によって、オリジナル・テレフォンカードをプレゼント！キャンペーン対象製品については、弊社広告に「新ブランド・キャンペーン対象製品」の表示がありますので、注意して見てくださいね。
詳しい応募方法は、製品についているマニュアルに掲載します。がんばって集めてたくさんもらっちゃおう!!

2点　オリジナル・テレフォンカード　1枚
4点　オリジナル・テレフォンカード　2枚
5点　オリジナル・テレフォンカード　3枚

株式会社日本テレネット

少年は足を止めた。もうずいぶんと歩き続けたので
ここら辺で一休みしようと思ったのだ
適当な切り株に腰をおろし、筒に入った水を飲む
ふと、目の前に広がる風景に目を止める
朝日に照らされ、鈍い鉛色からバイオレットブルーに輝き始める水平線
舞い飛ぶカモメ達。ああ、あそこにかすかに見える帆は、早起きの爺さまの漁船だ
もう少したてば、朝食の支度をする煙が家々からたち上がりはじめるだろう
少年は思わず丘の端まで駆け出していた
あの町が嫌いなわけではない。ほんの少しだけ違う世界を見てみたいだけなんだ
少年は胸に下げたロケットを握りしめる
夜が明けようとしていた

MEGA DRIVE

この商品は(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

港のトレイジア

Illustration／MAHIRO MAEDA

NEW BRAND CAMPAIGN

浪漫と冒険のRPG物語(ストーリー)

11月発売予定

株式会社日本テレネット

RIOT

新ブランド・キャンペーン対象製品

ゲーセン人間御用達。全てのシューティングファンに捧ぐ！

「空牙」

7月19日発売決定!!

8M（メガ） 価格8,400円（税別）

NEW BRAND CAMPAIGN

株式会社日本テレネット

RIOT

新ブランド・キャンペーン対象製品

BEメガ新作スクランブル出張所

●RIOT日本テレネットの巻●

出前一丁

BEメガの広告は読みやすさを考えて巻頭のほうに集中させているけど、たまには広告を見ながら記事を読むのもいいんじゃない? というわけで、スクランブルの出前だぁ!

港のトレイジア

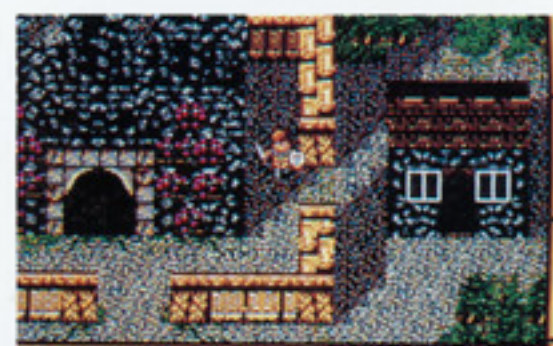
11月発売予定　価格未定　RPG　8M、B・B

ストーリー重視の期待のRPGだ。この感動はじっくり味わいたい。

出前一丁のアタマは、広告の詩がなかなかいい雰囲気が出てるとウワサの「港のトレイジア」だ。最近では“ストーリー重視のゲーム”というのはもはや使い古された宣伝文句だけど、この「港のトレイジア」はそんじょそこらのゲームとはひと味違うぞ。…故郷の港に恋人のトレイジアを残してきた18歳の主人公。そんな彼はトレイジアのことを想いながらも冒険の旅に出る…。そしてお互いのことを想う2人に待ち受けるドラマは…? 最大4人パーティで展開し、5つのシナリオをクリアしていくタイプのゲームだが、シナリオに関係ないサブイベントも満載のこのゲーム。もはや戦闘シーンの派手さや意味のないイベントの多さだけを売りものにしたRPGに飽きた人には、まさに要チェックのファンタジーRPGになるはずだぞ。

18歳の主人公。名前はプレイヤーがつける。ちなみにキャラクターデザインは「ナディア」も手がけた人だぞ。

女剣士パネジー。全5シナリオを通して主人公と行動をともにする女性キャラ。ひそかに彼に想いをよせるように…。

主人公と同じ港町で育った恋人のトレイジア。港の飲食店で働きながら、主人公が帰ってくるのを待っている。

ゲーム画面は「イース」に近い。ちなみに戦闘画面はシミュレーションぽくなるぞ。

画面下のウィンドウは会話用に常に開いている。表示も常用漢字が採用されているぞ。

夢幻戦士ヴァリス

12月発売予定　価格未定　ACT　8M

ヴァリス伝説はここから始まった。パソコン第1作がリメイクされて登場!

出前一丁の2本目は「夢幻戦士ヴァリス」だ。おおっと、何で今ごろ「ヴァリス」の1作目がメガドラで出るんだ? なんてみんな思うだろうけど、やっぱり移植の要望が強かったからなんだな。もちろん5年も前のゲームをそのまま出すわきゃない。基本的なストーリーやキャラクターはパソコン版を継承しているが、ゲームのスタイルや絵柄はメガドラ版の「ヴァリスIII」に近い感じになるとのこと。また、なかなか好評の(?)ビジュアルシーンには「ヴァリスIII」同様、容量の半分の4メガ分が使用される。全体的にパワーアップする「夢幻戦士ヴァリス」、こいつはファンならずとも見逃せないかもしれないぞ。

4面のボス、風邪アイザード。

3面ボス、炎邪ベノン。

パソコン版にはいなかった中ボスキャラが各面にいる。ボスを倒すと優子はそいつの得意な魔法を使えるようになる。こいつは1面の地邪ガイーダ。

2面のボス、水邪ギーヴァ。

5面のボス、雷邪ヴォルデス。

エグザイル

12月発売予定　価格未定　RPG　8M、B・B

PCエンジンのCDロムロムのヒット作がメガドライブでもできるぞ!

「エグザイル」とはパソコン、PCエンジンCDロムロムで好評だったアクションRPGだ。このゲームは戦闘シーンがひとつのアクションゲームとして通用するくらい充実しているので、もう単なるアクションゲームじゃ、物足りない、淡泊な戦闘シーンのRPGじゃ物足りないっていうユーザーにうってつけなのだ。しかも舞台は最近はやりの中東で、実在の地名や人物たちが出てくるのだ。で、注目のメガドラ版だけど、ビジュアルシーンがカットされるものの、海外市場も考慮して、シナリオやセリフはより重厚になっているのだ。発売はまだ先だが、いまから要チェックのソフトだぞ。

フィールド画面はいわゆるドラクエタイプだ。

結構かっこいいステータス画面。時代設定は11世紀の十字軍のころの話だぞ。

戦闘画面は本格的なアクションシーンになるのだ。

はいはい、というわけで今回は特別にスクランブルの出前をしたけど、年内のソフトはすべて8Mで出すRIOTさんにはファンでなくとも気になるんじゃないかな。また要望があれば出前するからね。

TOSHIBA EMI
INVICTUS

魔王の座に君臨すべきものは……。

ファンタジー・ワールド。そこは魔力に支配された世界。
魔王の座をめぐり、選ばれし魔法使いたちによって召喚されたモンスターたちが争う。
生き残ったものは成長し、より強力な能力を身につけ、
その変貌した姿を戦いの場へと運ぶ……。
パソコン・ユーザーから絶大なる支持をうけた話題作品からの移植、
メガドライブ版ファンタジー・ウォー・シミュレーション「マスター・オブ・モンスターズ」
君は果たして魔界に君臨できるか!?

ウォーロック　ネクロマンサー　サモナー　ウィザード　ソーサラー

選べる5人の魔法使い達

すぎやまこういち音楽監修!!

- メガドライブ版オリジナルの"AI"機能搭載!
- 迫力のある戦闘アニメーション!
- 一目でわかるキャラクターの成長!
- オリジナル・システムによるゲームの高速化を実現!

Master of Monsters

ファンタジー・ウォー・シミュレーション〈マスター・オブ・モンスターズ〉

※画面写真は開発中のものです。

4メガROM　バックアップ・メモリー搭載

'91年7月26日発売予定　価格 ¥7,800(税別)

MEGA DRIVE

東芝EMI株式会社/マルチメディア事業部　TEL 03-3587-9005　〒107 東京都港区赤坂2-2-17

Contents

BEEP!メガドライブ 1991 7月号 JULY

P18 P38
新作ソフトをキャッチ・アップ!
新作スクランブル
●エル・ヴィエント●アーネスト・エヴァンス●精霊神世紀フェイエリア●アウトラン●戦場の狼2
●モンスターワールドIII●ポピュラス●将棋の星●デビルクラッシュMD●スラップファイトMD
●アンデットライン●中嶋悟F-1GRAND PRIX

最新作のホットメニューを宅配します
BEメガ・ホットメニュー
P42 PART1
●レッスルウォー
●エイリアンストーム
P70 PART2
●マーベルランド
P93 PART3
●アドバンスド大戦略
●空牙●球界道中記●アークス・オデッセイ
●雷電伝説●マスター・オブ・モンスターズ
●セイントソード

P71
特集 ALL ABOUT ソニック・ザ・ヘッジホッグ
デビュー急速接近中のソニック・ザ・ヘッジホッグを全角度CHECK!

別冊付録 ファステスト・ワン
THE BOOK of FASTEST1
全16戦をコース別に完全攻略!!世界一速い男のためのワンポイントテクニック集つき!!

P49
新連載コミック ウルフチームの最新アクションゲームをコミック化!
エル・ヴィエント

P82
好評企画 熱血メガドラメガドラ宣言 CSK総研/PALSOFT

P115
Atto・Forrow ラングリッサー

P23 BEメガ・データランド
P28 お買い得1本勝負BEメガ・ドッグレース
P32 BEメガ・読者レース
P34 BEメガ・ニュース&インフォメーション
P76 大胆不敵/HYPER TECHNOLOGY講座/阿木二百
P77 ゲームデザイナーの領分/門倉直人
P78 創世マシン"GENESIS"情報局
P80 サウンド倶楽部
P82 新・TVゲーム市場最前線/ジャムおじさん
P84 ビープルランド
P118 BEEP/ G. G.
P122 荻野 真 D-AXEの総合プロデュースを担当
P124 メガドラ裏技リーグ
P126 HYPERセガ
P128 セガ・ゲーム図書館
P129 ザ・VG倶楽部
P132 BEメガ読者プレゼント

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑(アート・サプライ)

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

ポイントは落ちているが今月も「シャイニング&ザ・ダクネス」がトップをキープ。4月発売の人気作が肉迫してきているだけに、次回のランクは混戦しそうだ。充実してきたメガドラには今後も目が離せないぞ。

1位／前回1位 シャイニング&ザ・ダクネス

1841 POINTS

セガ／'91・3・29発売／8,700円／RPG／8M、B・B

前回に続いてかろうじてトップをキープ。ストーリーが短すぎるという声もあるが、その斬新な見せ方は一見の価値があるぞ。

2位／NEW SOFT ラングリッサー

1665 POINTS

メサイヤ(NCS)／'91・4・26発売／7,300円／SLG／4M、B・B

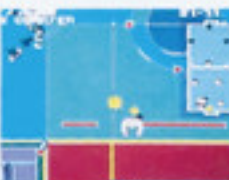
「こいつは面白い」という声も多く聞こえる「ラングリッサー」が2位で猛追。キャラクターが生きているシミュレーションだぞ。

3位／NEW SOFT 三国志列伝 乱世の英雄たち

1033 POINTS

セガ／'91・4・26発売／8,700円／SLG／8M、B・B

ゲームのデキは賛否両論があるみたいだけど、やはり「三国志」の名前は強かった？ たっぷり時間をかけてやってほしいゲームだ。

4位／前回 レッスルボール

ナムコ／'91・2・8
5,800円／SPT／4M

698 POINTS

最近再販されて入手しやすくなった。2人プレイは最高に燃えるぞ。

5位／前回3位 アイラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険

セガ／'90・11・21
4,800円／ACT／4M

517 POINTS

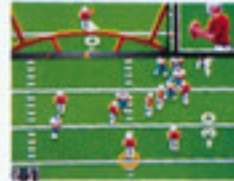
まるで生きているようなミッキーの動きはぜひ一度は見てほしい。

6位／前回4位 バハムート戦記

セガ／'91・3・8
6,800円／SLG／4M、B・B

277 POINTS

8人の個性的なマスターで楽しめるからこいつは長持ちするぞ。

7位／前回8位 ジョー・モンタナ フットボール

セガ／'91・3・1
6,000円／SPT／4M

249 POINTS

まさにアメフトの醍醐味が楽しめるファン必携の最高の1本だぞ。

8位／NEW SOFT 魔物ハンター妖子

メサイヤ(NCS)／'91・3・22
6,500円／ACT／4M

206 POINTS

アニメビデオも出てるから、一緒に見ると感情移入しやすいかも。

9位／前回7位 スーパー大戦略

セガ／'89・4・29
6,800円／SLG／4M、B・B

127 POINTS

もはやこのランキングの顔として定着したロングセラーソフトだ。

10位／NEW SOFT 火激

ホット・ビィ／'91・4・26
7,700円／ACT／5M

105 POINTS

ひたすら殴るケンカアクションだ。しゃべくりも、なかなかキてるぞ。

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G.! GO! GO! G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEACH!!

最近のG.G.は新作のリリースも多いので、ランキングも毎回にぎやかだ。今後の新作たちも期待できるものが多いぞ。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	新	ギアスタジアム ナムコ／'91年4月5日発売／3,500円／SPT	208
2	3	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン セガ／'91年3月21日発売／3,800円／ACT	202
3	新	The GG忍 セガ／'91年4月26日発売／3,800円／ACT	180
4	2	スーパーゴルフ シグマ商事／'91年4月19日発売／3,800円／SPT	133
5	新	G-L.O.C. セガ／'90年12月15日発売／3,500円／SHT	81

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は4月1日～4月30日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリア●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド

1 ギアスタジアム

こいつのために G.G.本体を買った人も多いはず。本体所有者は必携のソフトだぞ。

3 The GG忍

今度の舞台はムサシの修行時代の設定になっている。心強い4人の味方を使いこなせ！

4 スーパーゴルフ

ちょっと大味だけど、気軽に楽しめるゴルフゲームだ。4人のキャディもいい味出してるぞ。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

今まで常に移植希望の上位につけていた「ポピュラス」がついにメガドラでも発売されることになった。販権からみだからもはや無理かと思ってたけれど、これなら他の人気作品の移植も近いかも？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	17	ストリートファイターII カプコン／VG	114
2	1	ファイナルファイト カプコン／VG他	113
3	3	ドラゴンセイバー ナムコ／VG他	67
4	7	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	61
5	2	ワルキューレの伝説 ナムコ／VG他	47
6	10	シムシティ イマジニア／パソコン	46
7	4	Ysシリーズ ファルコム／パソコン他	39
8	9	天地を喰らう カプコン／VG他	37
9	5	ワールドスタジアム ナムコ／VG他	33
10	11	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	32
11	20	ラッドモビール セガ／VG	27
12	—	ダイナソア ファルコム／パソコン	23
13	12	パロディウスだ！ コナミ／VG他	22
14	—	シムアース イマジニア／パソコン	21
15	—	でたな！ツインビー コナミ／VG	18
16	18	ガンフロンティア タイトー／VG	17
17	—	マジックソード カプコン／VG	16
18	19	ファイナルラップ2 ナムコ／VG	15
19	—	エドワードランディ データイースト／VG	14
20	15	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	13

※このポイントは5月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 ポピュラス

内容はジェネシス版とまったく同じ。もうこれで高いお金を出して買う必要もなくなったね。

1 ストリートファイターII

いままでトップだった「ファイナルファイト」をいきなり撃墜。今後もトップに居座りそう？

6 シムシティ

こいつが移植されれば、もはやスーファミも敵じゃない？ ぜひとも移植してほしい人気作だ。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

最近は気軽に楽しめるゲームが主流になりつつあるけど、「ストリートファイターII」みたいなゲーセン野郎ゲームももっと頑張ってほしいよね。

1 ストリートファイターII

やっぱりカプコンの格闘技ものは強い。各選手の得意技の応酬は燃えるぜ。

3 ゆうゆのクイズでGO！GO！

NEW FACE!

タイトーの看板娘のゆうゆの司会もなかなかノリがいい人気のクイズゲームだぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	ストリートファイターII	カプコン
2	—	ラッドモビール	セガ
3	—	ゆうゆのクイズでGO！GO！	タイトー
4	2	ファイナルラップ2	ナムコ
5	3	クイズ宿題をわすれました	セガ

★調査協力店●キャンディ東花園●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

上位の顔ぶれを見ているとようやく発売される「アドバンスド大戦略」を筆頭に、まさにメガドラソフトは充実しているといえよう。今後上位陣のソフトは、どんどん発売されていってしまうけど、新作ソフト群も強力なラインナップがそろっているからひと安心といったところ。次回以降、夏に向けての新作ソフトのランク動向も目が離せないぞ！

史上最高の大戦略がついに登場だ!!

1位（前回1位）**アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―**
セガ／6月21日発売予定／8,700円／SLG／8M、B・B、モデム対応

213 POINTS

もう半年も待たされたけど、ようやく発売される「アドバンスド」だ。前作同様ロングセラーになるかどうかも興味深い。

セガのニューヒーローが大活躍するぞ！

2位（前回2位）**ソニック・ザ・ヘッジホッグ**
セガ／7月26日発売予定／6,000円／ACT／4M

128 POINTS

まさにセガの顔になるにふさわしいスピード感あふれるアクションゲームだ。音楽のノリの良さもハンパじゃないぞ。

遊園地感覚満載のゲームだぞ！

3位（前回9位）**マーベルランド**
ナムコ／6月28日発売予定／7,000円／ACT／8M

121 POINTS

メガドラだけで楽しめるナムコの人気ゲームだ。完全移植じゃないけれど、サービス精神満点の演出は存分に楽しめるぞ。

クォータービューで迫るアクションRPG！

4位（前回5位）**アークス・オデッセイ**
ウルフチーム／6月14日発売予定／8,500円／A・RPG／8M

82 POINTS

パソコン版とは違ってほとんどアクションゲームっぽくなっちゃってるけど、メガドラならではの展開も期待できるぞ。

あの名作がメガドラでも満喫できるぞ！

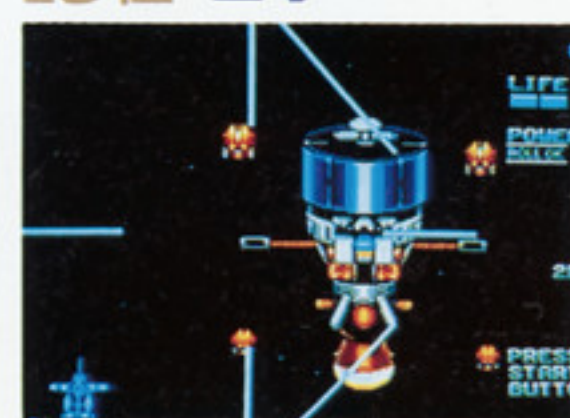
5位（前回6位）**アウトラン**
セガ／8月9日発売予定／7,000円／RAC／8M

56 POINTS

移植度が心配だったけど、他機種にない最高の移植が期待できそうだぞ。ノリのいいあのサウンドもメガドラ版では健在だ。

9位 ファステスト・ワン

今年のF-データを完全に再現したリアルなレースものだ。

19位 空牙

急遽日本テレネットがリリース。でも移植度は超高いぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	4	エイリアンストーム	セガ／6月28日	55
7	12	雷電伝説	マイクロネット／7月6日	48
8	7	Blue Almanac	講談社総研／6月22日	44
9	16	ファステスト・ワン	ヒューマン／6月28日	27
10	13	ワンダラーズ・フロム・イース	RIOT 日本テレネット／10月予定	26
11	8	アリシア ドラグーン	ゲームアーツ／発売日未定	22
12	—	天下布武	ゲームアーツ／発売日未定	18
13	18	マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI／7月下旬	17
14	11	レンタヒーロー	セガ／9月予定	16
15	—	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン／今夏予定	15
16	14	ストリートスマート	トレコ／7月19日	14
17	19	ソーサルキングダム	メサイヤ(NCS)／今夏予定	12
18	17	F-1コンストラクターズ(仮)	セガ／発売日未定	11
19	15	空牙	RIOT 日本テレネット／7月19日	10
20	—	パワードリフト	電波通信社／発売日未定	7

※このポイントは5月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフトスケジュール

メガドライブ MEGA DRIVE

ソフト名	発売予定日	価格	データ
アークス・オデッセイ	6月14日	8,500円	ウルフチーム／A・RPG／8M
アドバンスド大戦略ードイツ電撃作戦ー	6月21日	8,700円	セガ／SLG／8M+B・B・モデム対応
Blue Almanac	6月22日	8,700円	講談社総研／RPG／8M+B・B
エイリアンストーム	6月28日	6,000円	セガ／ACT／4M
セイントソード	6月28日	6,800円	タイトー／ACT／4M
ファステスト・ワン	6月28日	7,500円	ヒューマン／RAC／4M+B・B
マーベルランド	6月28日	7,000円	ナムコ／ACT／8M
レッスルウォー	6月28日	6,000円	セガ／SPT／4M
雷電伝説	7月6日	8,800円	マイクロネット／SHT／8M
球界道中記	7月12日	6,000円	ナムコ／SPT／4M
空牙	7月19日	8,400円	RIOT日本テレネット／SHT／8M
ストリートスマート	7月19日	6,800円	トレコ／ACT／4M
ベアナックル	7月19日	6,000円	セガ／ACT／4M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	7月26日	6,000円	セガ／ACT／4M
サンダーフォックス	7月26日	8,500円	タイトー／ACT／8M
宇宙戦艦ゴモラ	7月下旬	7,500円	UPL／SHT／8M
マスター・オブ・モンスターズ	7月下旬	7,800円	東芝EMI／SLG／4M+B・B
超闘竜烈伝ディノランド	8月2日	6,800円	ウルフチーム／PIN／4M
メガトラックス	8月2日	6,000円	ナムコ／RAC／4M
アウトラン	8月9日	7,000円	セガ／RAC／8M
ポピュラス	8月9日	6,000円	セガ／SLG／4M
戦場の狼2	8月30日	7,000円	セガ／ACT／8M
ジュエルマスター	8月30日	6,000円	セガ／ACT／4M
SDヴァリス	8月下旬	6,800円	レーザーソフト日本テレネット／ACT／4M
忍者武雷伝説	8月末	未定	セガ／SLG／4M+B・B
ドラゴンズアイ プラス上海 III	8月予定	5,800円	ホームデータ／PUZ／2M
デビルクラッシュMD	8月予定	6,800円	テクノソフト／PIN／4M
プロ野球 スーパーリーグ'91	8月予定	6,800円	セガ／SPT／4M+B・B
将棋の星	8月予定	6,700円	ホームデータ／TAB／2M
ファイヤープロレスリング外伝	今夏予定	7,000円	ヒューマン／SPT／4M
ちびまる子ちゃん	今夏予定	未定	ナムコ
ソーサルキングダム	今夏予定	未定	メサイヤ(NCS)／RPG／8M
アンデッド ライン	今秋予定	未定	PAL SOFT／SHT／8M
ベルリンの壁	今秋予定	未定	KANEKO／ACT／4M
ギャラクシーフォースII	9月13日	未定	CSK総合研究所／SHT／8M
モンスターワールドIII	9月13日	未定	セガ／ACT／5M+B・B
レンタヒーロー	9月予定	未定	セガ／RPG
エル・ヴィエント	9月予定	未定	ウルフチーム／ACT／8M
ビースト・ウォリアーズ	9月予定	未定	RIOT日本テレネット／SPT／8M
魔獣羅	10月25日	未定	セガ／ACT
タスクフォースハリアーEX	10月上旬	未定	トレコ／SHT／8M
闘技王 キング・コロッサス	10月予定	未定	セガ／RPG／4M
ワンダラーズ フロム イース	10月予定	未定	RIOT日本テレネット／RPG／8M
港のトレイジア	11月予定	未定	RIOT日本テレネット／RPG／8M+B・B
RPG伝説ヘポイ	11月予定	未定	セガ／RPG
ターボアウトラン	12月予定	未定	セガ／RAC
夢幻戦士ヴァリス	12月予定	未定	RIOT日本テレネット／ACT／8M
中嶋悟F-1GRAND PRIX(仮)	12月予定	7,500円(予)	バリエ／8M
エグザイル	12月予定	未定	RIOT日本テレネット／A・RPG／8M+B・B
ゴールデンアックス2	12月予定	未定	セガ／ACT
JUJU伝説	12月予定	未定	セガ／ACT
太平記	12月予定	未定	セガ／SLG
牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか?	未定	未定	セガ／RPG／4M+B・B
アリシア ドラグーン	未定	7,800円	ゲームアーツ／SHT／8M
天下布武	未定	未定	ゲームアーツ／SLG／8M+B・B
F-1コンストラクターズ(仮)	未定	未定	セガ／SLG
マスターオブウェポン	未定	未定	タイトー／SHT
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー／ACT
ヴァザム	未定	未定	トレコ／A・RPG／8M+B・B
フィルディアスー風の鎮魂歌ー	未定	未定	ユニパック／ACT
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC
スーパーファンタジーゾーン	未定	6,500円	サン電子／SHT
天下統一	未定	未定	アスミック／8M+B・B
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン／SHT
ソルフィース	未定	未定	ウルフチーム／SHT／8M
ダブルドラゴンII	未定	未定	PALSOFT／ACT／8M
Cal.50(キャリバー50)	未定	未定	ビスコ／SHT
アルテイン	未定	未定	トレコ／SHT

ゲームギア GAME GEAR

ソフト名	発売予定日	価格	データ
がんばれゴルビー!	6月21日	3,500円	セガ／ACT／1M
ハレーウオーズ	6月21日	3,800円	タイトー／SHT／1M
ベルリンの壁	6月29日	3.800円	KANEKO／ACT／2M
まじかる★タルるートくん	7月5日	3,980円	ツクダアイデアル／SHT／1M
ファンタジーゾーンGear	7月19日	3,900円	サンリツ電気／SHT／1M
ラスタンサーガ	7月12日	4,500円	タイトー／ACT／2M
マジカル・パズル・ポピルズ	7月12日	4,800円	テンゲン／PUZ／1M+B・B
グリフォンーGRIFFINー	7月26日	3,800円	RIOT日本テレネット／SHT／1M
ワギャンランド	7月26日	4,000円	ナムコ／ACT／2M
エターナルレジェンド永遠の伝説	8月2日	4,500円	セガ／RPG／2M+B・B
アウトラン	8月9日	3,500円	セガ／RAC／1M
パット&パター	8月25日	3,500円	セガ／SPT／1M
忍者外伝	9月予定	未定	セガ／ACT／1M
フロッガー	10月予定	未定	セガ／ACT／1M
G-AXE バトラー	10月予定	未定	セガ／ACT
ARLIEL	10月予定	未定	セガ／RPG
スペースハリアー	12月予定	未定	セガ／SHT
シャダム戦記(仮)	12月予定	未定	セガ／RPG／2M+B・B
ファンタシースター外伝	未定	未定	セガ／RPG／2M+B・B
テニス(仮)	未定	未定	セガ／SPT
エイリアンストーム	未定	未定	セガ／ACT
エイリアンシンドローム	未定	未定	サンリツ電気／ACT／1M
ヘビーウエイトチャンプ	未定	未定	サンリツ電気／SPT／1M
ボナンザブラザーズ	未定	未定	セガ／ACT
対戦型大戦略G	未定	未定	システムソフト／SLG

BE・メガ編集部チェェーク!!

ついに東京おもちゃショーで、ベールを脱いだメガドラ用CD-ROM。そのスペックはまだ正確には明らかにできないが、目の肥えたメガドラユーザーを満足させるに足るハイスペックであることは間違いないだろう。

とはいえ、新ハードラッシュが続いたなか、PCエンジンやスーパーファミコンなどの各対抗機種も最近CD-ROM関係で騒がしくなってきているのも見逃せない。どうやら今後のゲーム業界の覇権争いは、各機種のCD-ROMシステムが大きな鍵となりそうだ。さて、気になるメガドラのCD-ROM用ソフトだけど、サード・パーティ関係の作品もさることながら、セガのタイトルにもかなりのビッグタイトルが用意されているぞ! 少しでも早く情報を知りたい人は、すぐに幕張に行こう!!

ACT:アクション/SHT:シューティング/RPG:ロールプレイング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル/ARPG:アクションロールプレイング/PIN:ピンボール

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

'国際スポーツフェアで行った「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のゲームデモンストレーションが大好評で、さらにヒットの自信を深めております。6月は下旬に集中してメガドラの「アドバンスド大戦略」「エイリアンストーム」「レッスルウォー」が、そしてゲームギアでは「がんばれゴルビー！」が発売されますので、ヨロシク！

ウルフチーム

うふふ…。ももちゃんでーす。ふぅー。暑い暑い。ももちゃんは夏が大嫌いなの。お日様に当たると脳みそがとろけちゃいそう。But、夏は遊びが多い。車で海にドライブにいったり、テニスしたりと、楽しいことがいっぱい。野球のナイターに行くのもいいかもしれない。とにかく、暑さに負けずに今年の夏を乗り切ろう！

講談社総研

「Blue Almanac－ブルーアルマナック」の発売日の件では、たいへんご迷惑をおかけしました。正式には6月22日の発売となっていますので、みんなヨロシクね！

また、現在講談社総研では「ブルーアルマナック」の次の作品も企画中です。おそらくRPGになりそうなので、どうぞご期待ください。

タイトー

どーも、どーも。タイトーのかーしまです。7月26日に発売されるメガドラソフト「サンダーフォックス」。こいつは、とんでもなくすごいですよー。アーケードの移植ですから迫力満点！　それもそのはず。8メガも使ってしまいましたからねぇー。ぜひ、期待しててくさいね。それとゲームギアの「ハレーウォーズ」もいいですよ。

ヒューマン

ヒューマン参入第1弾「ファステスト・ワン」の発売日は6月28日です。もう少しですね。楽しみですね。F1グランプリもドンドン盛り上がってきているし、キミも「ファステスト・ワン」でF1グランプリの興奮を味わってください。夢中になること間違いなしだと思うよ。

(茶々丸)

ナムコ

大遊園地"マーベルランド"へ遊びにおいでよ!! 主人公パコ、悪党モウル、ヒロインのルクシーもしかることながら、脇役だってバカにできない。はたして敵キャラに隠された（？）究極のダジャレを見抜けるかな!?　さて、球を打ちまくってきますは野球選虫バッタ。その名も「バッター」……。というわけでマーベルランドをよろしくね。

マイクロネット

テストゲーマーの私は仕事のためと偽って、朝から晩まで「雷電伝説」で遊んでいます。「雷電伝説」は遊べば遊ぶほど上手になるゲームなので、遊びがいがあってとっても楽しい！　へたくそな私もどうにか3面までこぎつけるようになりました。みなさんの手元に「雷電伝説」が届くころには、全面クリアできるようになっているかなァ～？

CSK総研

みなさんこんにちはCRIです。メガドライブ第1弾として、3Dスペースシューティングの傑作「ギャラクシーフォースII」を発売します。多彩なキャラが出番を待っています。とにかく期待していてください。"銀河の果ての惑星の、洞窟を抜けるとそこはボスキャラだった……"ということでヨロシク。

テクノソフト

新作ゲーム「デビルクラッシュMD」の8月発売に向けてテクノソフトは今、燃えている！　初の移植作品を手掛けるってことでTFIII等の開発スタッフの意気込みはド迫力ものです。もちろんグラフィックやBGMなどメガドライブ版としてバージョンUP！　みなさんのご期待に100%応える驚異の映像新世界をお届けします。

ホームデータ

ホームデータの新作ってさ、「将棋の星」だけじゃなかったりするんだよね。なかでも「ドラゴンズアイ プラス 上海III」は特に新作中の新作で、本来の上海モード以外にドラゴンズアイモードっていうのがあって、こいつがまたすげぇシロモノなんだ！　詳しいことはまた本誌でするから、みんなお楽しみにね……。

RIOT日本テレネット

日本テレネット第一開発事業部の新ブランド名がRENOから「RIOT（ライオット）」に代わりました。本当にたくさんのご応募ありがとうございました。「ビーストウォリアーズ」以降のタイトルはRIOTブランドになりますので、いままで同様よろしくお願いいたします。東京おもちゃショーでは僕と握手！

(たかを)

サンリツ電気

雨の多いイヤな季節になりましたね。そんなじめじめした気分を一発で晴らすゲーム、そう「ファンタジーゾーンGear」が7月19日いよいよ発売だよ～ん。パステルカラーの美しいグラフィック、小気味よいサウンドなど、ゲームギアの機能を最大限に活かした新ファンタジーゾーンをみなさんどうぞよろしくお願いしますね。

ツクダアイデアル

やあ、みんな！　うちはこのたびゲームギアソフトの「まじかる☆タルるートくん」を発売することになったツクダアイデアルっていうんだ。ゲームの内容はライバーにさらわれた本丸と伊代奈ちゃんを助けるために、あのタルるーとくんが6つのステージを突き進む、横スクロール型のマジカルシューティング(？)だぞ。よろしくね。

KANEKO

「ベルリンの壁」は楽しい楽しいアクションゲーム。1人で遊ぶときは、謎の扉を見つけだして、エンディングまでもっていこう。2人で遊ぶときは協力しながら助け合って、敵を全部やっつけろ！　君たちなら何分で終わるかな？　今秋にはメガドラでも「ベルリンの壁」が出るから乞うご期待。G.G.よりさらにパワーアップして発売するからね。

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(？)言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ！　というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BE・メガ」編集部まで言ってきてくださいね。

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD G.G. SOFT

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

ドッグレースではもうおなじみの「ジャムおじさん」こと安田善己氏なんだけど、今月は超多忙だったために急遽ピンチヒッターの評論家を立てさせてもらった。とはいえ代役のメタル♡うさぎもなかなかのゲームマニアだから、安心して読んでやってくれ。

		1枠	2枠
		6月14日発売	6月28日発売
		アークス・オデッセイ	**エイリアンストーム**
		ウルフチーム／8.500円／A・RPG／8M	セガ／6.000円／ACT／4M
		ウルフチームが放つクォータービュータイプのアクションRPG。パソコン版とは、違ったアークスの世界がメガドラで展開される。	「ゴールデンアックス」の未来版ともいえるアクションゲーム。アクション面以外にも3D面、高速スクロール面と盛りだくさん。
岡田真弓	従姉がウチに信楽焼のタヌキを送りつけてくるという、なんだか妙な夢を見た。それから数日後に、祖母から信楽焼のタヌキをもらってしまった。多少（？）の相違があるとはいえ、これってやっぱり正夢っていうかな。うーん。	雰囲気が大人っぽくて、すごくいい味出してる。オープニングデモも秀逸で、これは一見の価値あり。でも、ちょっとばかり難しいな。それに、私ほどうもあのクォータービューってやつが苦手でねー。お恥ずかしいことに、1面のボスも倒せない有り様なのよね。 **7**	何回か遊んでたら、最終面までクリアできちゃった（ESAYモードでの話だけど……)。メガドラのアクションといえば、私の腕ではエンディングなんか見れないものと諦めていただけに、これは嬉しかった。オドロオドロしいゲームだけど、何か笑えるモノがあるよ。 **8**
OL-X光治	たまにはアーケードゲームも勉強せねば、と突然思い、ゲームセンターに行ってみた。が、あんまり面白いモンがなくてがっかり。とは言っても、面白いのもあったわけで、特にコナミの「ゴルフィンググレイツ」はイカス。ぜひ移植を(無理か)。	遊んでみるとわかるが、なんとなくマチマチしている。敵を倒しても、壮快感を感じられないのは、問題点かもしれない。敵がイキナリ出てくる場面も少なくないので、結果的に難易度も上がっている。もう少し工夫がほしかった。 **5**	かなりアーケード版に近いデキになっている。キャラクターによって違う必殺技も再現されているし、もちろん2人で同時に遊ぶこともできる。簡単なモードも用意されているという親切さもよい。デモなどの一部が省略されているのが、少々残念ではあるけれどね。 **8**
超人バロムー	バロォーム・クロォース‼ ふっふっふっ。先月はゲームエネルギーが足りなくて変身できなかったオレ様だが、今月は12本もソフトがあったから、なんとかバロムーに変身できたぜ。今月も「御意見無用」でいかせてもらうから覚悟しな。	敵が出てから撃つと手遅れになるため、常に歩きながらの連射が必要だ。だから普通のアクションゲームとは違った攻略法をしなくちゃならん。アクシスを進化させた感じだからウルフとアークスのファンにはお勧めかもな。ま、2Pもあるけどな。 **5**	容量が足りないんだったら素直に8メガで作るべきだ。3段変形ボス、一部のザコキャラ、偏差値表示、面クリア後のエナジーボーナス等々……。オリジナルのイカス演出がほとんど残っていないのが残念だぞ。ゲームシステムだけの移植じゃあ、エリストらしくないぜ。 **6**
メタル♡うさぎ	ヘビィ・メタル小僧でも、ゲーム大好きってヤツはいっぱいいるんだぜ。バンドマンでも、BUCK-TICKなんて、どこに行くにもG.G.やGBを持ち歩いてて、ヒマがあればやってるもんね。そんなわけで、今月はヨロシクなっ！	オープニングのキャラはいいんだけど、ゲームのほうは進行方向にずっと乱射してれば、まあなんとかなっちゃって、どうにも眠気を誘うんだよな〜。バンドでいえば、髪を立たせたファッションが似ていても、Xには絶対なれないホコ天バンドみたいなものかなぁ。 **6**	エイリアンがエイリアンらしくて気持ちい〜な〜ぁ！ 操作はだいたい「ゴールデンアックス」と同じだから、すぐにコツものみこめるし、スピード感もある。なんか2〜3日たつと、またやってしまう、キョーフの中毒性があるんだよな。気持ちいいの大好きって感じだ。 **8**
平均オッズ		5.75	7.5

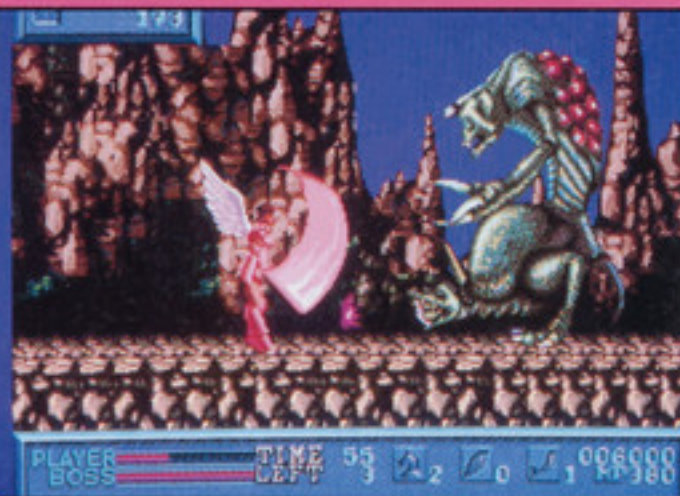
ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
ARPG…アクションロールプレイング
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

3枠

6月28日発売

セイントソード

タイトー／6,800円／ACT／4M

ケンタウロス、バードマン、フィッシュマンの3種の形態に変身しつつ魔族と戦え！ ファンタジー世界を舞台にマクレスが活躍する。

平均オッズ 5.5

マイキャラがああいう風に変身できてしまうっていうのは、なかなか斬新でいいね。変身シーンはハデハデで、見応えあるよ。ちょっと見た目は暗いけど、この独特な感じは何だか笑える。それにしても、キャラクターデザインが妙で、なんか変だぞっー。 **6**

操作性が問題。特にジャンプが、思ったようにできないのがおしい。せっかくの迷路脱出的な要素も、いまひとつ生かされていないように感じる。もう少しマップを考えて配置してあれば、面白くなったかも知れない。マップが単調で飽きがくるのも残念。 **5**

1面から広くて入り組んでいるマップなのはツライ。また最近のゲームらしくない大味な操作は、海外のマスターシステムならいざ知らず、日本のメガドラユーザーにはなじまないだろう。敵のアルゴリズムもいやらしくて、頭にくるダメージが多いぞ。 **5**

変身するたびに笑わせてくれるキャラが好きさっ。ケンタウロスの後ろ蹴りなんて、やっていてむなしくなっちまう。ついでに人魚になったカッコウもヘンにイロっぽい。へんなとこに凝ってはいるんだけど、操作感覚がひと昔前のゲームって感じだね。 **6**

4枠

6月28日発売

ファステスト・ワン

ヒューマン／7,500円／RAC／4M、B・B

PCエンジン版「F1トリプルバトル」をメガドラ用に移植。今年のF1グランプリの最新データを採用した本格派レースゲームだ。

平均オッズ 6.25

リアル指向もいいけど、ここまで細かくてシビアにされちゃうと、F-1のエの字ぐらいしか知らない私にはもうお手上げ。「スーパーモナコGP」と較べるといささかマニア向けかな？ 少なくとも、あんまり女の子に好かれるタイプのゲームではないと思うな。 **6**

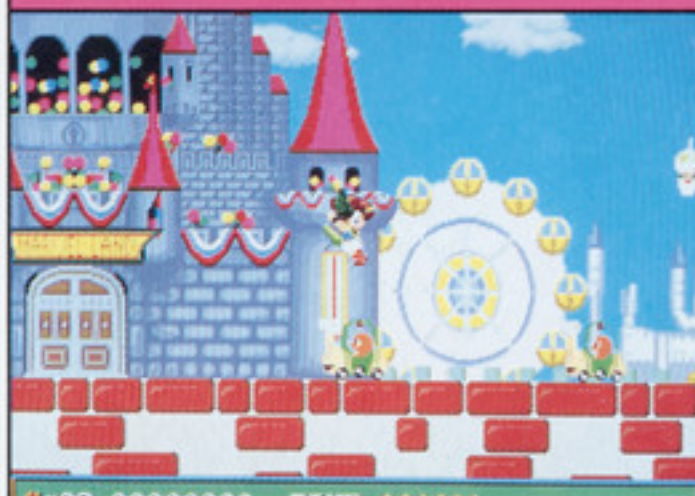
PCエンジンでも発売されていたレースゲームの移植モノ。元のゲームが好きだった私は、非常にうれしい。スピード感よりもコーナリング感覚を大切にゲーム化した、めずらしいゲームでもある。PC版よりも設定などがマニアックになっていて、F1野郎は喜べるかも。 **7**

データが新しいというのはとてもいいのだが、それだけに凝りすぎているような気がするぞ。リアルさを追求したかわりに、ゲームとしてのバランスが崩れているように思う。敵車は遠慮なくぶつかってくるし、操作性も悪いのでストレスがたまるぞ。 **5**

PCエンジンのトリプルバトルをグレードアップした感じだけど、実車並のシビアな操作も、トリプルバトル並。でも、コースが今年のコースだから、F1オタクは深夜のテレビ中継を見終わってからつい手が伸びるんだろうな～。もう少しゲームらしさもほしいけど。 **7**

5枠

6月28日発売

マーベルランド

ナムコ／7,000円／ACT／8M

ナムコの人気ビデオゲームがメガドラに登場。メガドラならではのアレンジも随所に加わった遊園地感覚満載のアクションゲームだ。

平均オッズ 6.75

グラフィックを見る限り、これは女の子にも人気が出そうだ、と思うでしょ。たしかにキャラは可愛いし、設定もホノボノしてるけど、なんとも仕掛け（遊園地の乗り物のことて）が意地悪すぎるんだわ。でも、ボスとの対決方法は平和で、なかなかいいなあ。 **7**

ルールとグラフィックなどは、ほとんどアーケードのまま。移植度は高いと思う。さらにメガドライブだけの仕掛けもあるので、ファンにはオススメかも。一部グラフィックが回転したりするものの、アーケード版ほどの速さを期待してはいけないぞ。 **6**

いわゆるこれはシステム移植ってヤツだな。要するに面構成が業務用と異なるから、完全な移植を期待してるヤツはがっかりするかもしれないがオリジナルゲームと思えばほどほど楽しめる。オリジナルも佳作だったしな。パコが操作しづらいかもな。 **7**

画面がカラフルでなかなか楽しい雰囲気が出てるゲームだね。ゲーセン版に比べると、やっぱり無理してるなぁという部分もあるけど、ボスとの対決はゲーセン版より内容が盛りだくさんなので、オリジナルを知ってる人も楽しめる。でも少し盛り上がりに欠けるかな。 **7**

6枠

6月28日発売

レッスルウォー

セガ／6,000円／SPT／4M

メガドラ初の本格的プロレスゲームがついに登場。9人のデカイキャラクターが画面狭しと活躍する。ボタンの連打が決め手だぞ！

平均オッズ 6.5

うーん、プロレスかあ。どっちかというとお相撲のほうが好きなんだけど（ま、それはこの際置いておこう）。プロレスって、エンターテイメントの世界でしょ？ もうちょっと派手な演出があっても良かったと思うんだけど。観客がいないっていうのもさびしいね。 **6**

プロレスもののゲームは、どうもシステムが似てしまうのが不思議。この「レッスルウォー」の技を仕掛ける方法も、どこかで見たような方式。そろそろ新しいプロレスゲームを考えてはどうだろうか。キャラクターが大きいので、思いどおりの技が決まれば気持ちいい。 **6**

業務用をそのまま移植したので技が少ない。プロレスファンのオレとしてはイマイチ納得いかないぜ。しかしデカキャラの迫力と技の豪快さはどの機種のプロレスゲームにも負けていないのはいい。ちょっとしたときに遊ぶのがベスト。それにしても連打は体力いるぞ。 **7**

そうとう慣れないと、とっさに技がかけられないのは、いままでよくあったプロレスものと同じ。しかも最新のキメ技がないってのが、ちょっと悲しいよな～。ハルク・ホーガンもどきはアックス・ボンバーも出さないし。動きがなんかギクシャクしてるのもペケ。 **7**

7枠

7月6日発売

雷電伝説

マイクロネット／8,800円 SHT 8M

ゲームセンターでいまだに人気のある「雷電」が早くもメガドラに登場。パワーアップで超難関のスペシャルステージをクリアしろ！

平均オッズ 6.5

ひえーっ、難しい！　あんな弾の嵐、一体どうやって避ければいいの？　自力じゃ10分ともたないよ。そんなわけで、他力本願で最後まで見たんだけど、面ごとの変化が乏しいように感じたな。オリジナルステージと、1面の地上を歩いている牛さんはなかなか良い。 **7**

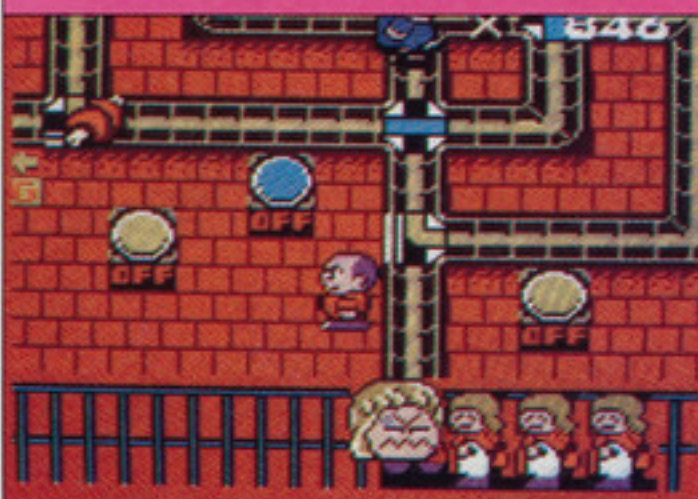
ゲーセン版は難しくて、くやしい思いをしたって人にはオススメ。難易度設定もあるので屈辱を晴らすには最適かも。遊んでいる感覚は、かなりゲーセン版に近いし、久しぶりに手ごたえのあるシューティングといった感じ。オリジナル画のオマケつきもいい。 **7**

とにかくBGMと効果音がショ、オリジナルのすさまじい爆裂音が再現されてないうえ、すべてのサウンド関連が貧弱でゲーム全体を安っぽくしているような気がしてならない。確かにそれなりに遊べるが、人気作の移植だけに不満も多い。2Pがないのもなあ。 **5**

世の中には腐るほど出てるタイプのシューティングだな。メガドラでいえば「鮫！鮫！鮫！」に近い感じだ。いまどきメインのパワーアップが2種類しかないというのも珍しいが、その単純さゆえにミョーにハマる。ただし、ヤケクソ気味に撃ってくる弾はヒドイかも。 **7**

8枠

6月21発売

がんばれゴルビー！

セガ／3,500円／ACT／1M

正義の味方ゴルビーが民衆たちに物資を与えるアクションゲーム。得意の演説攻撃で敵がひるませ、ターンスイッチを切り替えろ！

平均オッズ 6.0

うわー、こういうゲーム、作ってもいいのかな？　コミカルなゲームだけど、やっぱり御本人には許可なんて取ってない…よね。ゲーム内容のほうは、キャラに似合わず相当厳しい。見張りのオッサン（かな？）なんか、いなくても十分面白かったと思うんだけど。 **7**

発想自体はそれほど新しいものではないが、主人公にゴルビーさんをチョイスするあたりがナンセンスでおかしい。しかしゲーム自体はそれほどナンセンスではないのが残念。アイテムの見分けにくさも問題。もう少し飽きさせない工夫がほしいトコロだ。 **5**

淡々と進むだけの面クリゲームも、作り方しだいで楽しめるという見本。ゲーム性だけを見るとどうってことないけど、オレはこのセンスが好きだ。これでゴルビーの額に北方領土型のシミがあればもっと笑えたな。ただし展開が単調だから万人にはすすめられないな。 **6**

ちょっと、かつてのゲームウォッチ的な単純ゲームだけど、それだけにハマリそうなコワさがある。ゴルビーの演説攻撃のタイミングさえつかめば、けっこうスムーズに面クリできるので、初心者からオジサンまで楽しめる。本物のゴルビーにもがんばってほしいね。 **6**

9枠

6月21日発売

ハレーウォーズ

タイトー／3,800円／SHT／1M

ビデゲー版「ハレーズコメット」の移植。ハレー慧星の攻撃から地球を守りつつ、敵陣を突破しろ。派手なパワーアップも見ものだぞ。

平均オッズ 6.25

なんか、一昔前のシューティングゲームみたいだね。これといっていいところも悪いところもないという感じ。ちょっと自機スピードが遅いのが気になるかな。ときどき上の方からスーッと流れて来る慧星はキレイ。ゲームギアの小さい画面じゃ、もったいないね。 **6**

懐かしいアーケードシューティングゲーム「ハレーズコメット」の移植版。ただし、かなり手が加えられていて、アーケード版に比べると今風の味つけがされている。ゲーム感覚自体は良い意味で懐かしく、そこそこ面白い。もっとこういうゲームが増えてほしいものだ。 **6**

ボスがアレンジされてたり、ワープがなかったりと、ビデゲーの「ハレーズコメット」とは異なる部分があるが、もとを知らない人やこだわらない人には関係ないだろう。なかなか完成度も高いし、シビアな攻略のいらない難易度はG.G.にはピッタリだと思うぞ。 **7**

なんか、すっげぇ懐かしくなるシューティングゲーム。そうだな～「スターフォース」に少し「グラディウス」の要素が入っているって感じだから、昔からのゲームファンはホッとするかもね。でもギンギンのシューティング派には、なまぬるいだろうな。 **6**

10枠

6月29日発売

ベルリンの壁

KANEKO／3,800円／ACT／2M

地面を掘って敵を埋め、全ての敵をやっつけろ。ビデオゲームやメガドラでもリリースされるベルリンの壁が一足早くG.G.に登場だ。

平均オッズ 6.0

これ、社会派ゲームかと思ったら、そうでもないのね。しかも、「壁」じゃなくて「床」を壊して敵を落っことしてしまう。別にそんなことはどうでもいいけどねー。このタイプのゲームはG.G.で手軽に遊ぶには最適だと思うな。私は結構熱中してしまいましたよ。 **7**

穴を掘って敵を埋めるという、なんとも昔っぽいゲームシステムで好感が持てるこのゲーム。ルールが単純でわかりやすいのがいい。敵を倒したときにアイテムが出現するのは楽しいのだが、どうもアイテムの効果にオリジナルティが感じられないのが非常に残念。 **6**

要するに「ロードランナー」のようなゲームだけど、本気で追いかけてくる敵よりも一定の場所を巡回してる敵のほうが多いため緊張感がない。それにはしごを使った上下移動になると変に動きが遅くなるのも気になる。ちょっと変わったストーリーも生きてないぜ。 **5**

「ロードランナー」を下敷にしてグレードアップしたようなゲームだけど、敵キャラの動きが「ロードランナー」以上にワンパターンな分、誰でも楽しめそう。おじいちゃんと孫、ゲームファンとガールフレンドといった人たちのコミュニケーション作りにおすすめ！ **6**

11枠

7月5日発売

まじかる☆タルるートくん

ツクダアイデアル／3,980円／SHT／1M

マンガでおなじみのあの「まじかる☆タルるートくん」がゲームギアのシューティングゲームで登場。ライバーから本丸たちを助け出せ。

平均オッズ 5.75

さっすがキャラクターは可愛い。1面のボスキャラなんか、泣かれちゃうと倒すのがかわいそうになってくるもんね。当然の事ながら低年齢層を狙ったゲームだろうけど、それにしては敵キャラがカタいんじゃないかな？ 魔法のアイテムがもっと使いたい気もする。 6

ゲーム自体はオーソドックスなんだけど、次々出てくる敵キャラクターがかわいくていい。キャラクター見たさに、ついつい遊んでしまう。これでゲーム内容やパワーアップに力を入れれば、かなり面白いゲームになったんじゃないかな。難易度も普通でいいしね。 6

タルるートのスピードは遅いし、これと言って目立つウリもない。なんか淡白で味がないヘンテコなショーティングに仕上がってる。確かにキャラはかわいいけど､それがタルるートである意味があまりない。このノリはひと昔前のキャラクターゲームに近いなあ。 4

日曜日の朝っぱらからテレビを観ている人にはおなじみの、タルるートくんがうまく再現されたゲーム。学校の中で、ホッチキスや消化器と戦うのが、かわいいんだよね。キャラもいい味が出ていて、感情移入しやすい。ガールフレンドへのプレゼントにピッタリだね。 7

12枠

7月19日発売

ファンタジーゾーンGear

サンリツ電気／3,900円／SHT／1M

あのセガの名作シューティングが装いも新たにG.G.ソフトで復活。お買物アイテムや斬新なボスも豊富に揃いオパオパJrが活躍する。

平均オッズ 7.5

パステルカラーのグラフィックといい、あのフワフワと漂うようなオパオパの動きといい、あのマークIII版ファンタジーゾーンにそっくり。かといって、敵キャラや弾が小さすぎて見にくいという事もないし。でもG.G.の方向キーだと、ちょっと操作がつらいかな。 8

これは楽しい。「ファンタジーゾーン」をそのまま移植したのではなく、ゲームギア版ならではのアレンジがされているので、新しい「ファンタジーゾーン」で遊んでいる気分になれる。難易度がかなり高いのが残念だが、それでも遊びたくなるほど面白いぞ。 7

はっきりいって完全な続編といっていいし、完成度の高さは水準を上回ってるぞ。だがこのゲームの場合、G.G.本体の性能が問題となりそうだ。あのパッドでプレイするにはキツイし、音源がアレではBGMも寂しすぎる。デキがいいだけにもったいない気がする。 7

ファンタジーゾーンをG.G.でここまで作れるってことに、まず驚いた。色使いもキレイだし、スクロールもなめらかだしね。オリジナルっていうことでショップで買えるアイテムが増えてるのも､新鮮味があっていいぞ。でも、ちょっと当り判定がシビアすぎるんだよな〜。 8

BEメガ編集部

夏に向けて充実してきたメガドラ、G.G.のソフトだけど、質のほうは各ゲームまちまちといったところかな？ 最近はG.G.ソフトに元気が出てきたのも目を引くところだね。次回もソフトの数が多くなりそうだけど、ジャムおじさんもちゃんと復帰する予定だから期待してまっててくれよ。

本数が多い割には、寂しい感じだなあ。今月は、前回発売が延びてしまった「アドバンスド大戦略」もリリースされるので、SLGファンは当然そっちをチェックよね。今月紹介したゲームの中では、2枠の「エイリアンストーム」がおすすめ。G.G.では､10枠の「ベルリンの壁」に注目。このゲーム、収益金の一部が日本赤十字社を通じて災害救済基金に寄付されるんだそうで、なんと遊びながら人助けが出来てしまうんだよ。

今月はソフト数も多いけど、遊べるゲームも多いのでうれしいぞ。アクションゲームが好きな人は「エイリアンストーム」。2人プレイもいいぞ。シューティングが好きなら「雷電伝説」。ゲームギアユーザーには「ファンタジーゾーンGear」なんて傑作もあるし、今月はどれを買っていいか迷うなあ。非スピード狂のアナタには「ファステスト・ワン」もオススメできるかもしれない。来月もいいソフトが豊富だといいなあ。

今月は本数が多かったので変身してゲームに挑んだが、特に秀でたものが見受けられず、結局みんな小粒だったな。それに今回は移植ものが多く見られたけど、レッスルウォー以外は完全移植じゃないから、ビデゲーファンは期待を裏切られるかもしれない。まっ、それでも一応オススメはメガドラがレッスルウォーとマーベルランド。G.G.はファンタジーゾーンとハレーウォーズかな。

昔っからF1のファンだったオレは、やっぱし「ファステスト・ワン」のオタク加減がたまんないね。カーレースものとして、スピード感バリバリを求めちゃダメだけど、ジックリとセッティングをしてコーナーを攻めるっていう、オトナの楽しみ方ができるあたり、F1オタクにはウケるんじゃないかな。G.G.では「ファンタジーゾーンGear」がいい味出してるから、ちょっと気になる人はチェックしてみてもソンはないよ。

読者参加型企画

BE・メガ読者レース

Vol.4 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は7月6日、消印有効です)。

オッズ表

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	読者の平均得点
1	—	シャイニング&ザ・ダクネス	8.6259
2	1	アイラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険	8.4256
3	4	レッスルボール	8.2856
4	2	THUNDER FORCE Ⅲ	8.2786
5	3	ふしぎの海のナディア	8.2312
6	5	ザ・スーパー忍	8.1932
7	6	スーパーモナコGP	8.1684
8	7	スタークルーザー	8.1615
9	10	スーパー大戦略	8.1053
10	9	武者アレスタ	8.0892
11	11	ぎゅわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	8.0169
12	8	バハムート戦記	7.9879
13	14	重装機兵レイノス	7.8623
14	13	鮫！鮫！鮫！	7.8504
15	—	ミッドナイトレジスタンス	7.8076
16	12	ジョー・モンタナ　フットボール	7.7941
17	15	ソーサリアン	7.7426
18	18	グラナダ	7.6685
19	16	コラムス	7.6545
20	20	ダライアスⅡ	7.6376
21	22	ゴールデンアックス	7.6354
22	19	ファンタシースターⅡ	7.6127
23	21	大魔界村	7.5972
24	17	アフターバーナーⅡ	7.5786
25	25	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.5405
26	24	ゲイングランド	7.4962
27	26	エレメンタルマスター	7.4481
28	—	魔物ハンター妖子	7.409
29	23	スーパーバレーボール	7.4035
30	28	ストライダー飛竜	7.3683
31	27	Hard Drivin'	7.223
32	29	ジノーグ	7.1242
33	31	THUNDER FORCE ⅡMD	7.0769
34	35	ダイナマイトデューク	7.0368
35	36	MICHAEL JACKSON'S MOONWAKER	7.033
36	32	ガイアレス	7.0162
37	30	エアロブラスターズ	7.0109
38	38	ヘルファイアー	6.9697
39	33	ヴォルフィード	6.9417
40	34	ワールドカップサッカー	6.9303

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

BE・メガ読者レース

◎本命馬紹介

賛否両論があろうとも、「本命」となるにはやはりそれなりの実力があるものだ…。

1着 前回— シャイニング&ザ・ダクネス

セガ／'91・3・29
8,700円／RPG／8M、B・B

全投票平均点	8.6259
本誌の平均点	8.25

期待の一作ということで各所に新しい試みが見られた。凝った演出やスムーズなスクロールなどこれからのメガドライブの可能性を大きく広げた作品だと思う。だけど「体感RPG」と呼ぶにはいまひとつ物足りない感じもする。やはり体感というからには「敵の死に方」や「階段の昇降」などにも、もうちょっと配慮がほしかった。エンディングもいまひとつって感じだったし……。でもメガドラユーザーなら一度はやってほしいソフトだと思った。(埼玉県・高島昌志・16歳)

さすがに「誰も創れなかったRPG」と宣伝するだけのことはある〃　と最初は思ったが、終わってみればストーリーの単純さに呆れるし、主人公たちのビジュアルシーンもほとんどない。簡単すぎることもあって不満の多いゲームだった。(長野県・山口功・20歳)　このゲームは期待していたほど面白くなかった。その原因はストーリーの貧弱さにある。はっきり言って解いたときに「これで終わり？」と思ったほどだ。レベルを上げていけばド派手なアイテムが出てきたりして結構楽しいところもあるが、「ファンタシースター(Ⅰ)」をやったときの感動には及ばなかった……。(京都府・中塚忠賢・18歳)　★みんなの期待に反してストーリーが短かく、サービス不足っていうのが正直なところかな？　でも見せ方としては非常に斬新なものもあったのでぜひとも続編を期待したいものだ。

○対抗馬紹介

「対抗」っていうのは名実ともに優れたものがある実力派のことだ。まあ損はしないはず。

10着 前回9着 武者アレスタ

東亜プラン／'90・12・21
6,800円／SHT／4M

全投票平均点	8.0892
本誌の平均点	7.75

今までやったシューティングの中でも最高のデキだ。演出、グラフィック、サウンド、どれをとってもピカイチ！(死語)。すっごくおいしい登場のしかたをする大亜51、光る稲妻やガケ下へ落ちていく床板(？)など、演出の素晴らしさを挙げたらキリがない。難易度で少しずつ変わるエンディングも気に入った。ブラックホール弾が無意味なのは減点だけど、流石コンパイル。これは絶対に買いだ。(広島県・菅芳明・19歳)　★ちょっと緊張感がないけど、手抜きのないデキだぞ。

22着 前回19着 ファンタシースターⅡ

セガ／'89・3・21
8,800円／RPG／6M、B・B

全投票平均点	7.6127
本誌の平均点	7.0

次はどんな敵が出てくるか楽しみだった戦闘シーンに、FM音源を存分に使った豪華なサウンドなど、まさに当時のユーザーを興奮させるに足りた初期の名作RPGだと思う。はじめから難しくて、だだっ広いダンジョン、後半のストーリーの盛り下がり、そして尻切れトンボのようなエンディングなどいろいろ不満はあるけれど、やはりこれ抜きにはメガドラRPGは語れないだろう。(岐阜県・太田圭二・23歳)　★あのダンジョンにくじけた人も多いけど思い出深いゲームだ。

●その他欄外

たまにはメガドラ初期のゲームもやりたいものだ……。

50着 前回48着 尾崎直道のスーパーマスターズ

セガ／'89・9・9
6,000円／SPT／4M

読者	6.489
本誌	6.0

ひたすら静かでおとなしい感じのするゴルフゲーム。尾崎直道が名ばかりなのも寂しい。いまどきアップダウンもないんじゃ物足りないし…。ひとりで黙黙とやるには、かなりつらいデキだ。(群馬県・堺憲明・21歳)

61着 前回53着 スーパーハングオン

セガ／'89・10・7
6,000円／RAC／4M

読者	6.2232
本誌	7.0

見た目は結構そっくりに見えるんだけど、操作が重くてアーケード版とかなり違う。オマケでついたようなオリジナルモードをなくしてもっと移植度を高くしてほしかった。音はまあまあ。(岡山県・三嶋降弘・16歳)

[場外馬券場]：5月号で始まったオッズ予想ゲームだけど、なぁーんと第1回目の「シャイニング&ザ・ダクネス」では2人もピッタリ賞が出てしまった。というわけでピッタリ賞の千葉県、松坂一樹くんと埼玉県、大久保慎くんには希望ソフトを送るからな。

オッズ表

順位	前回	ソフト名	読者の平均得点
41	39	レインボーアイランドエキストラ	6.8524
42	—	斬～夜叉円舞曲～	6.8333
43	37	サイバーボール	6.821
44	—	ヴァリスⅢ	6.7402
45	40	シャドーダンサー	6.7167
46	43	エアダイバー	6.6547
47	41	デンジャラスシード	6.6101
48	42	メガパネル	6.5974
49	45	バットマン	6.5417
50	48	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.489
51	44	ゴーストバスターズ	6.4727
52	52	バトルゴルファー唯	6.4545
53	47	TATSUJIN	6.432
54	46	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.4167
55	50	ディックトレーシー	6.3793
56	—	JUNCTION	6.3333
57	51	フェリオス	6.3078
58	—	究極タイガー	6.2666
59	49	フォゴットンワールズ	6.2621
60	55	TEL・TELスタジアム	6.2386
61	53	スーパーハングオン	6.2232
62	54	ヴァーミリオン	6.1096
63	56	バーニングフォース	6.0205
64	57	スペースハリアーⅡ	5.9841
65	58	ESWAT	5.9785
66	60	スーパーリーグ	5.9333
67	59	クラックス	5.8849
68	64	時の継承者ファンタシースターⅢ	5.8847
69	61	大旋風	5.8415
70	66	ウィップラッシュ	5.8214
71	63	モンスターレア	5.8017
72	65	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	5.7948
73	62	FZ戦記AXIS	5.7627
74	68	サイオブレード	5.7593
75	67	スーパーリアルバスケットボール	5.6786
76	74	TEL・TELまあじゃん	5.606
77	71	DJボーイ	5.5771
78	69	クラックダウン	5.5675
79	70	アローフラッシュ	5.5088
80	73	ファットマン	5.475
81	72	ニュージーランドストーリー	5.4304
82	78	ダーウィン4081	5.382
83	77	マージャンCOP竜	5.3231
84	76	孔雀王２幻影城	5.3017
85	80	ファイナルブロー	5.2778
86	75	アトミック・ロボキッド	5.2353
87	—	AMBITION of CAESAR	5.1666
88	79	スーパーサンダーブレード	5.1128
89	82	ランボーⅢ	5.0544
90	81	ヘビーユニット　メガドライブ・スペシャル	4.923
91	83	ズーム！	4.7949
92	86	インセクターX	4.7778
93	87	アレックスキッド―天空魔城―	4.6705
94	88	スペースインベーダー'90	4.6451
95	85	北斗の拳新世紀末救世主伝説	4.5906
96	84	史上最大の倉庫番	4.5636
97	89	獣王記	4.4792
98	90	スーパーハイドライド	4.3927
99	91	四天明王	4.2857
100	92	カース	3.8742
101	95	XDR	3.4576
102	94	おそ松くんはちゃめちゃ劇場	3.4182
103	93	ラスタンサーガⅡ	3.2364

▲単穴馬紹介

世間では少々目立たない存在だけれども、なかなかいい味を持ってるのが「単穴」だ。

33着　前回31着　THUNDER FORCE ⅢMD

テクノソフト／'89・6・15
6,800円／SHT／4M

全投票平均点	7.0769
本誌の平均点	7.0

トップビューとサイドビューが交互に楽しめるのはいいけど、イマイチまとまりがない。とくにトップビュー面は、どこに行けばいいのかわからず基地を探すのに時間がかかる。サイドビュー面も学習型なのはヤダ。(青森県・中山康之・20歳)　全方向はちょっとナンだけど、横スクロールは流れも良くてノレる。サウンドもいいし、グラフィックもいい。一度はプレイしても損はないと思う。(東京都・河津陽隆・22歳)　★TFⅢほどじゃないけど、こいつも根強い人気だぞ。

36着　前回32着　ガイアレス

日本テレネット／'90・12・26
8,400円／SHT／8M

全投票平均点	7.0162
本誌の平均点	6.75

いまいち良い評価をされてないこのソフトだけど、こいつは隠れた名作だと思う。オープニングデモはすごくいいし、各面のボスもなかなかカッコ良かったりする。敵から学習するというパワーアップシステムも斬新でいい。いまなら中古屋で安く買えるぞ。(佐賀県・関修二・14歳)　技術的にはすごいことをやっているソフトだが、難易度が異常に高く、グラフィック、サウンドなどもイマイチだった。(福岡県・中川利裕・20歳)　★難易度は超高いけど、一見の価値はあるぞ。

✖ハズレ馬券紹介

チーン…。

101着　前回95着　XDR

ユニパック／'90・8・21
6,800円／SHT／4M

読者	3.4576
本誌	6.25

知らない間に発売されてたけどデキも難易度云々以前のヒドさだ。どっかの寄せ集めのような敵に、やられたかどうかわかんない当り判定。絵もメガドラとは思えない。まさにハズレたぜ。(滋賀県・宮内兼・19歳)

★新馬紹介

新作ソフトの評価は？

15着　ミッドナイトレジスタンス

データイースト／'91・3・29
7,800円／ACT／8M

読者	7.8076
本誌	7.75

ゲームの内容自体はありきたりだけど、演出が良いせいか非常に面白く仕上がってる。各面は短いが、そのぶんダレる所がなくてゲームに集中できる。サウンドもメチャクチャいいぞ。(石川県・西沢輝明・19歳)

44着　ヴァリスⅢ

RENO日本テレネット／'91・3・22
8,400円／ACT／8M

読者	6.7402
本誌	6.5

声は出ないけど、確かに絵はすごいものがある。しかし肝心のアクション部分は敵の出現パターンがイヤラしくて単調なうえ、操作性も悪いのですぐに飽きる。もうひとひねりがほしかった。(宮崎県・桑野伸・15歳)

BE・メガ読者レース　参加者募集中!!

（表）

港区高輪2・19・13
NS高輪ビル3F
ソフトバンク(株)
「BE・メガ読者レース」係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

（裏）

今回は参加してくれた人の中から５名様に、メガドラでも出るジェネシス版「ポピュラス」と好きなソフト１本のセットをプレゼント。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大５本まで！)、コメント(何でもＯＫ)、オッズ予想、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は７月６日だぞ。

今月のドッグフード！

メガドラより先に遊んじゃおう。デキもいいぞ！

総評　BE・メガ編集部

果して何点がつくか興味深かった「シャイニング＆ザ・ダクネス」だけど、点数はかなり落ち着いた感じになった。発売当初は高い評点が送られてきたものの、みんながゲームをクリアしたころから、やや点が落ちてきたようだった。この分では今後もトップ争いは混戦しそう。今後登場の新作も見逃せないぞ。

ダブルチャンスだ!!　BE・メガオッズゲーム

このゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト１本(海外モノもＯＫ)をあげちゃおうというゲームだ。今回はようやく発売されるセガの「アドバンスド大戦略」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を上のように書いて送ってくれ。当選発表は誌上でするよ。

今月のオッズ予想

高得点が期待されるぞ。

[誌上欄外レース場]：６月号で募集をした「スーパーモナコＧＰ」フリープラクティス鈴鹿タイムトライアルだけど、いまのところ東京都の平野崇くんの44秒95がベストタイムで、埼玉県の河原塚貴幸くんが45秒60を出している(ちなみに証拠不十分な応募者はボツにした)。とりあえず上記の２名には粗品として『新明解ナム語辞典』を送らせてもらうから今後もみんなの挑戦を待ってるぞ。

読者レース応募券 7月

BEメガ

NEWS&INFORMATION

BIG NEWS

メガドラCD-ROMが今秋発売

ROM²より大容量で高速化に

CD-ROMドライブ自体に68000を搭載、回転・拡大縮小機能を組み込み、サウンドはPCM 8 音に強化

フロントローディング型で取り扱いが簡単！

「メガドライブ用周辺機器の1つとして、CD-ROMドライブを用意する」とセガから発表されて以来、ユーザーは今か今かと待ちこがれていた、そのCD-ROMがついに今年の秋に発売されることになりそうだ。

それでは、さっそくBEメガ編集部が集めた情報を紹介していこう。その名は「MEGA-CD（メガシーディー）（仮称）」。このMEGA-CDは、メガドライブの下部に重ねて接続して使用する。すなわち、メガドライブの本体正面から見て、右側底部にある拡張用バスとMEGA-CDを接続するわけだ。メガドライブの下部に装着するので、ROMカートリッジ用スロットも生きてくる。専用のシステムROMをカートリッジスロットにさして起動させるという方式ではなく、システムドライバーはすでにCD-ROMドライブ本体に搭載されている。そのため、ディスクをセットするだけでゲームが立ち上がるらしい。そのうえ、このMEGA-CDは、メガドラ本体と接続した状態でROMカートリッジ上のゲーム起動も可能ということで、今後ROMカートリッジとCD-ROMを併せた新しいゲームシステムの登場も期待できるかもしれないのだ。

このMEGA-CDは、PCエンジンのCD-ROM²同様に音楽用CDプレイヤーとしても使用できる。ただし、スイッチの類はない。CDプレイヤーとして音楽を楽しむ場合の音量やそのほかの音響設定は、接続されているモニタ画面上を見ながらパッドで操作するのだ。CDプレイヤーとしての機能もかなり充実しているようだ。

ところで、最近発売されたテラについてはMEGA-CDの形を見て分かるとおり、直接接続することはできない。おそらくIBM PCの性能を生かすために、もっと機能を拡張したかたちで、登場するのではないかと予想される。

MEGA-CDとは本体の右底部のカバーを開けて拡張用バスに接続する。

テラドライブ本体にはCD-ROM専用のバスが用意されているがMEGA-CDは接続できない。

バッファRAMが大容量だ

CD-ROMを搭載したPCエンジンCD-ROM²はCD-ROMを採用しているため、大容量のゲームが可能になった。そのため、グラフィックやサウンドの充実したゲームが作れるということは誰でも知っているだろう。ただし、CD-ROMには重大な欠点がある。それはアクセスの問題だ。いくらCDが大容量のデータを記憶できるといってもCPUは本体に1つだけ。データが流れる道も決まっている。そんな欠点を克服してくれるのがバッファRAMなんだ。このバッファRAMは本体とCD記憶装置の間にメモリを置くことで、いちいちCDに読みに行かずにメモリからアクセスできるシステムとなっている。このシステムを利用すれば、ゲームが途絶えるということもなく、スムーズにゲームが進行するのだ。

現在、CD-ROMが使えるマシンPCエンジンROM²

アクセス速度はROM²の1／3 ゲームのほかにも利用はできる？

CD-ROMの一番のウリといえば、やはり大容量のメモリが使えるという点につきるが、その半面アクセス時間がかかるという欠点もある。MEGA-CDにはアクセス時間の短縮のために、大容量のバッファメモリが搭載されているそうだ。すなわち、この大容量のメモリをキャッシュメモリとして利用することで、今まで問題とされていたアクセス時間の遅さが、改善されているのである。さらにこのMEGA-CDでは、アクセスをさらに高速にするために新しい専用のドライバーを使用しているそうだ。これによって、アクセス時間の速度はPCエンジンCD-ROM²の3分の1くらいに短縮されるのではないかといわれている。

また、このMEGA-CDではメガドライブ本体で使用している68000（7.5MHz）よりもさらに高速なCPU（12.5MHz）を本体に別採用されるということで、回転、拡大・縮小機能などがスーパーファミコン並みに再現できるようパワーアップされている。さらに、サウンドに関してはPCM音源が8音になるということで、「ラッドモビール」などの最新ビデオゲームと同じくらいのクオリティの音が家庭でも味わえるのも嬉しいかぎりだ。

また、MEGA-CDは8センチ、12センチCDの両方、共通に使える仕様となれば、ソニーの「データディスクマン」のソフトも将来的に動くというので、ゲームだけではなく、いろいろな分野にも応用できそうだ。ちなみにビジネスショウでは新しい「CDI」というのが出展されていた。

ビジネスショウに出展されていたソニーの「CDI」プレイヤー。

MEGA-CD（仮称）のスペックと特徴

MEGA－CD（仮称）の完成予想図

MEGA-CDは高速68000を搭載

前述したバッファRAMを生かすため、MEGA-CD自体にCPUが搭載されるという。当然、メガドライブと同じMC68000だ。それも、現行のメガドライブ（7.5MHz）より速い12.5MHzのものを採用しているという。　CD-ROM本体にCPUを搭載するとメガドライブ本体に入っているCPUの負担が軽くなるのだ。すなわち、このCPUにCD-ROMの読み込みを専門に行ってもらい、そのデータをメガドラ本体に受け渡す。そのとき、バッファRAMに一時的にためて置けば、効率よくデータを転送することができる。こうしてアクセスが速く行えるのだ。ちなみにMEGA-CDはPC-エンジンCD-ROM²のアクセス時間を3分の1ほど短縮できるということだ。

ハードで回転、拡大縮小が可能に

スーパーファミコンのウリの一つである回転、拡大縮小機能が、このMEGA-CDで実現できるというのだ。スーパーファミコンでは生かしきれていないが、MAGA-CDでは期待したい。

回転といえば「ソニック・ザ・ヘッジホック」。

サウンド機能はラッドモビール並みだ

このMEGA-CDは、一般的な音楽用CDを聞くこともできるという。だけど、MEGA-CDにはもっと強力な機能が備わっているんだ。PCM1音、FM音源6音が使えるメガドライブはゲームマシンでもハイクオリティーなサウンドが楽しめる。けど、このMEGA-CDでは、なんとPCM音源が8音使用できるというのだ。あの32ビットCPUを搭載したゲームマシン「ラッドモビール」並みのサウンドが家庭で楽しめそうだぞ。

32ビットCPU搭載「ラッドモビール」これがTVゲームで？

サードパーティーからもグラフィックとサウンドが充実したゲームに期待

MEGA-CDのハードスペックを見るかぎりでは現状のメガドライブを2倍にも3倍にも機能アップしたかたちだが、いくらハードウェアが優れていてもゲームソフトが追いついて行かなければ話にならない。

そこで頼りになるのがメガドラサードパーティー各社となるわけだ。今のところメガドラCD-ROMの参入メーカーは18社。

各サードパーティーとも開発はまだ着手したばかりというのが現状。また、MEGA-CDのハードについての仕様を把握しているメーカーは少ないようだ。けれども、どのメーカーでもサウンドとグラフィックが充実したゲームができるのではないかとの予想はしている。特に今まで非常に苦労していた動画（アニメーション）の開発が楽になり、一方では容量的にも余裕ができるなど開発環境においてかなりやりやすくなるのではないかと思われる。それ故、CD-ROMではゲーム内容が充実したよりよいゲームが増えてくるのではないかと予想される。

ところで、CD-ROMのゲームが出てくると今までのROMカートリッジはどうなるのかという疑問が生じてくる。すべてがCD-ROMに変わってしまい、ROMカートリッジは販売されなくなるのではないかということが考えられるが、すぐにCD-ROMに置き替わることはないというのが大方サードパーティーの予想だ。

スーパーファミコンでもCD-ROM発売の噂が

6月6日から9日まで、幕張メッセでは毎年恒例のおもちゃショーが開催されているが、実はこのショーにMEGA-CDが出展されているのだ。デモ、あるいは開発中としてのゲーム画面も併せて展示されている。このショーにはPCエンジンROM²の新製品も参考出品されている。また、スーパーファミコンでも新しくCD-ROMが開発されているという噂もある。

各種ゲーム機用CD-ROMの価格はMEGA-CDよりも低いなどと噂されているがコストパフォーマンス（価格性能比）を見たところでは、低価格だからいい製品とは一概には言えないようだ。やはり、機能が充実したものは若干価格が高くなるかもしれない。ゲームソフトの価格も最初は容量の関係で高くなるかもしれないが、カートリッジROMからだんだんとCD-ROMに移ってくれれば低価格になることは確実だ。

一時期、4万円を切るのではないかという噂もあったが、どうやらその高性能さゆえに4万円を切るのは難しいかもしれない。ともかく正式な価格の発表が待ち遠しい。高機能を持っていて、低価格なハード。これこそユーザーの待ち望んでいるところであろう。

ユーザーはCD-ROMについてどう思っているのか

メガドラユーザーの期待が、最も大きいCD-ROM。本誌アンケートでもメガドラユーザーのなんと83%が、発売されたら買うという結果が出ている。そこで、MEGA-CDにどんなソフトがほしいか、ユーザーの声からピックアップしてみた。

■ビデゲーの大作「ギャラクシーフォース」は、ROMで出るので「ラッドモビール」を移植してほしい。

（東京都　豊島　司さん）

■容量を気にせず作れるCD-ROMならではのアニメーションをふんだんに使ったRPGを1発お願いします。それとリアルな動きのアクションゲーム。デモ画面以外にゲーム画面でもキャラの動きが超リアルなゲームですね。

（神奈川県　立花隆一さん）

■最近話題の環境シミュレーション「シムシティー」や「シムアース」をぜひ移植してほしい。「A列車で行こうIII」なんてのもいいかもね。

（香川県　内藤　宏さん）

■海外ゲームに興味をもってます。テラ特集に出ていた「キングスクエストV」や「ライズ オブ ザ ドラゴン」など超リアルなアドベンチャーをMEGA-CDでぜひプレイしてみたい。FM TOWNSみたいな海外移植ものに強いマシンになるとユーザーにはオイシイかもしれない。

（兵庫県　大久保　省三さん）

■何よりもソフトの値段がやすくなることに期待する。

（東京都　岩井　肇さん）

■大戦略シリーズのマップ集を出してほしい。ROMカートリッジと組み合わせてうまく作れないものでしょうか。

（広島県　沖田幹夫さん）

■歴史シミュレーションの大作を期待してます。

（愛知県　森　洋二さん）

さまざまな意見がよせられた。この原稿を書いている時点では、セガからの具体的なゲームタイトルの発表はなかった。果してどんなラインナップになるか、次号の特集でくわしく掲載するのでお楽しみに。

「ラッドモビール」。MEGA-CDならサウンドもバッチリ。

地球をシミュレートする「シムアース」。話題性はあるかも。

「アドバンスド大戦略」。カートリッジと合わせたマップ集に期待!?

「ライズ オブ ザ ドラゴン」。テラ特集でおなじみのシエラの作品。

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

エル・ヴィエント
アーネスト・エバンス
精霊神世紀フェイリア
アウトラン
戦場の狼2
モンスターワールドIII
ポピュラス
将棋の星
デビルクラッシュ
新作ハミダシ情報

エル・ヴィエント

●ウルフチーム／9月発売予定／価格未定／ACT／8M

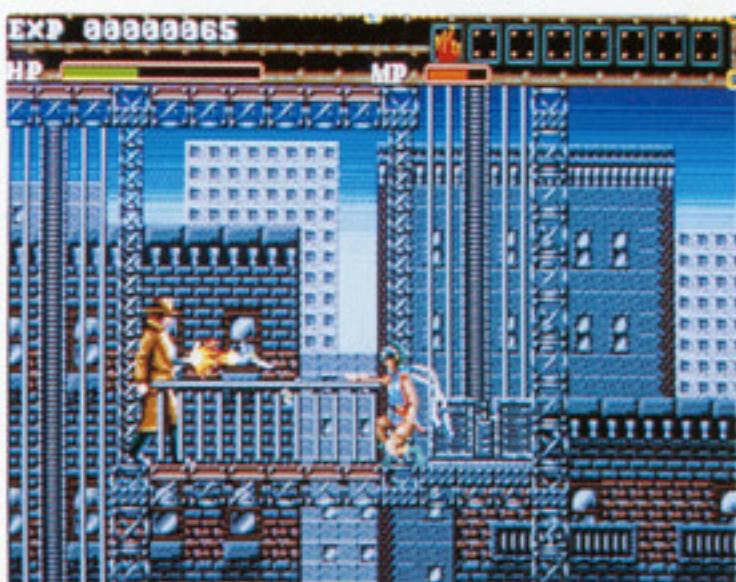
アネットの動きはなんと150種類！

ウルフチームの新作は、あの「グラナダ」スタッフが開発するアクションゲームなのだ！

ウルフの新作は、本誌コミックでお馴染み（といっても今月号から始まったんだけどね）のアクションゲーム「エル・ヴィエント」だ。従来のキャラクターアクションゲームは、どちらかというとキャラクターの魅力を重視したタイプが多かったが、この「エル・ヴィエント」は、アクション面では定評のある「グラナダ」スタッフが手掛けているので、アクション性はバッチリのゲームになりそうだ。

「エル・ヴィエント」の舞台となるのは、1920年代のアメリカ、禁酒法の時代だ。そこへ、“クトゥルフ神話”をモチーフにしたシナリオをミックスしているので、ちょっと変わった雰囲気のゲームになりそうだ。

ではこのゲームのウリ部分を紹介しよう。まず、主人公アネットの動きが、なんと150パターンもあることだ。“ジャンプ”、“走る”などの基本的なパターンはもとより、ヘアバンドや髪の毛がなびくなど、細部までキッチリ演出されているので、より自然な動きが見られるのだ。

次に、1画面クラスの拡大爆発。爆発は、敵のバイクや車などを破壊したときに起こるのだが、この爆発グラフィックはかなりの迫力モノだ。爆発と同時に、ほぼ1画面が真っ赤となり、より爆発の感じに近い演出がなされているのだ。

それでは基本的なゲーム内容を説明しよう。まず主人公キャラとなるアネットは、通常ブーメランで攻撃する。その他特殊攻撃として、8種類の魔法を使うことができる。また、主人公自体はレベルアップ制なので、ＲＰＧ的要素も含んでいるのだ。もちろんアイテムでのレベルアップもあるぞ。

ステージは全9面。自然な動きや派手な画面構成がウリのアクションゲーム「エル・ヴィエント」。次号ではもっと詳しく紹介するぞ。

ハーレーみたいなバイクに乗って、攻撃してくるザコ敵。ちなみに魔法だとほぼ一発で倒せる。ちなみにこいつをやっつけると……。

このように、大爆発が起こる。派手な演出は、まさに迫力ものなのだ。

イスやトンカチなど、イロイロ物を落してくるオバサン。

まさに“マフィア”といった雰囲気だ。

これはステージ1。こんなザコ敵なんか、ブーメランでやっつけてしまえ。

STORY

1928年。アメリカ国内にひそむハスター神信仰の一教団は、ハスターの力を受け継いだ少女“レスティーナ”をいけにえにしてハスターの召換計画を企てた。だが、数年前にハスターを封印した、巨大な力を持った少女、“アネット”の存在は、彼らにとって脅威であった。そこで彼らは、今、最も巨大な力を持つマフィア、アル・カポネに協力を求め、アネットを抹殺することにしたのであった。

アネットは、旧知のジークからそのことを聞かされ、ハスターの復活を阻止しようと、その魔術建築であるエンパイアステートビルへと向かうのであった。

アーネスト・エバンス

●ウルフチーム/11月発売予定/価格未定/ACT/CD-ROM

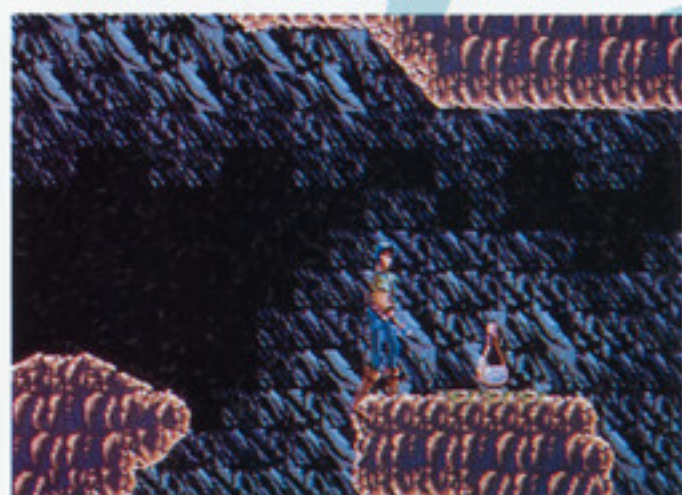
多関節キャラのアクションゲーム!

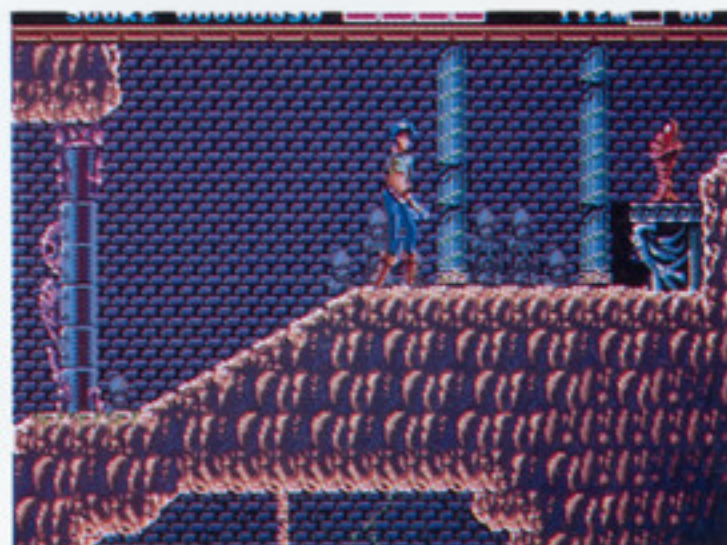
ウルフチーム初のメガドラCD-ROMゲームは、この「アーネスト・エバンス」だ。多関節な動きが魅力的だぞ。

ウルフチームの初のメガドラCD-ROMソフトは、リアルアクションゲーム「アーネスト・エバンス」だ。ちなみに本誌でマンガ連載中の「エル・ヴィエント」の主人公アネットが、このゲームではサブキャラとして登場するのだ。

CD-ROMの大容量を存分に生かしたこのゲーム、ウリとなる点はアーネスト・エバンスのリアルな動きである。アーネストや一部の敵は多関節キャラであり、これによってより自然な動きができるのだ。まぁ、イメージとしては"GIジョー"みたいなキャラが、ゲーム中で動いてるといった感じかな。

また、大迫力のビジュアルシーンも見逃せない点だ。先ほどもいったが、CD-ROMはとにかく大容量。グラフィツクは本職のアニメーションスタジオが手掛け、声優陣も豪華メンバーをそろえるとのことだ。

映画「インディージョーンズ」みたいな雰囲気を持つ、この「アーネスト・エバンス」。"MEGA-CD"発売と同時期に発売される予定とあって、早く発売されないかな〜と、とっても期待しちゃう1本なのだ。

お、このビンはなんのアイテムだろう。それにしても大きいビンだよな〜。

上へ行くには、このようにロープを使っていく場合もあるぞ。

う〜む。このアヤシゲな像はなんの像だろう?邪教の匂いがするなぁ。

さまざまな動きをするアーネスト

精霊神世紀フェイエリア

●ウルフチーム/12月発売予定/価格未定/RPG/CD-ROM

メガドラCD-ROM初のRPGか!?

ウルフチームCD-ROM第2弾は、「精霊神世紀フェイエリア」。大容量を生かし、広大なスケールで展開されるRPGなのだ。

ウルフチーム第2弾メガドラCD-ROM用ソフト「精霊神世紀フェイエリア」は、異次元世界を舞台にしたRPGだ。

画面写真だけでは「どっかで見たRPGだなぁ……」と思うかもしれないが、実はこの「精霊神世紀フェイエリア」はけっこう派手なRPGなのだ。今回はちょっと詳しくお伝えできないが、実はかなり斬新なシステムが採用されているのだぞ。まぁ、1つだけ教えちゃうと、いきなり大地(マップ)に亀裂が走って、轟音とともにパックリ口を開けたり、大地と大地がいきなりくっついてしまうなど、ゲームが進むごとにマップに変化が起きるのだ。これはまさに迫力満点の演出だぞ。

他にも、戦闘システムなどにもいろいろな要素が組み込まれていたり、モンスターにもさまざまな配慮がなされているなど、まさにCD-ROMの大容量を存分に生かしきったソフトだ。もしかすると、メガドラRPG界に新風を吹き込む1本になるかもしれないぞ。

ん〜? なんか妙にからむなぁ。まったく酔っぱらいジジイは、どの世界でもイヤなもんですな。

洞窟の中に、泉があったぞ。う〜ん、この水を飲むとどうなるんだろうなぁ?

あれまぁ、味方同士で戦うとは。ん〜まぁ、いっちょ揉んでやるかぁ。

※画面は開発中のものです。

アウトラン

甘い風になびく彼女の髪

●セガ/8月9日発売予定/7,000円/RAC/8M

メガドラ本体の発売以来、いつ出るのかと言われ続けてきたセガの超人気レースゲームが、とうとうその姿を現わした!

一日千秋の思いで「アウトラン」を待っていた読者の皆様、今回はようやくメガドラ版の写真掲載とあいなったので、まずはじっくりと堪能(たんのう)していただきたい。

どうだい、ざっと見ただけでもビデオゲーム版にかなり近いデキだってことがわかるだろう?

マークIIIではハードの制約で小さかった自車、背景の看板、ヤシの木も、メガドラ版ではビデオゲーム版なみにデカくなった。しかも予想以上になめらかに流れてくれるから、あのスピード感が自宅で体感できてしまうわけだ。ああ、本当にうれしいったらありゃしないねえ。

ちなみに現在の開発状況は全体の約70%といったところで、グラフィック関係はまだまだ改良されるらしい。

もちろん、随所にあった音声やコースマップもおかしなアレンジは一切なしで、可能な限り忠実に作られるということだ。

スタート時に3つのなかから選択できたBGMもビデオゲーム版と音色がそっくりで、セガが本気で力を注いでいるのがうかがえる。

おまけにメガドラ版にはオリジナルのBGMが加わって、聞きごたえのある全4曲から選択できるようになるぞ。これは早く聞いてみたいものだね。

大勢のギャラリーが見守るなか、スタートを待つ。

急ハンドルのときの煙もクリソツに湧き立つ。

空が見えないほど石柱が隙間なく並ぶ。ここを走るときのスピード感がすごい。

有名なゴールの一シーン。

コースマップで走破できた地点を示してくれる。その他の、ハイスコア表示やBGM選択画面などもすべて移植されているぞ。

コース分岐はキッパリ分かれていて、非常にすがすがしい感じがする。

波打ちぎわはレースなんか忘れて、ゆっくりとデート気分にひたりたいなあ。

花畑と風車の取りあわせが、ほのぼのとさせてくれる。でも走行中はわき見運転してるヒマはない。

やっぱりこれを忘れちゃいけない。もちろんなめらかに転ぶよ(笑)。

戦場の狼2

ひたすら戦う孤高の男!

●セガ/8月30日発売予定/7,000円/ACT/8M

カプコンCPシステムで好評を博したビデオゲームの移植版だ。メガドラオリジナルのモードとのカップリングで2倍楽しめるぞ。

以前、カプコンからビデオゲームとして発表された「戦場の狼2」がメガドラでも発売されることになった。これは、8方向へ自在に攻撃できるキャラクターを操作して巨大戦車や戦闘機を破壊しまくるという、爽快感バツグンの戦争アクションだ。ラウンド数は全部で7つあり、そのすべてがビデオゲーム版からのほぼ忠実な移植となるらしい。

さらに、メガドラ版には、5人の味方を救出しつつ、そのキャラクターを使い分けて進むというオリジナルのモードが加わるとのこと。

今回は残念ながらビデオゲームモードしか取材できなかったが、こちらの完成度を見るかぎりは、期待を裏切らないものに仕上がりそうだ。

一面の最後には戦闘機が待ち構えていて、容赦のない攻撃をしてくる。弾丸が地面で飛び散るのがリアルだ。

敵からジープを奪って乗ると、豪快な攻撃ができるうえに一定のダメージまで耐えられる。

広い甲板で戦闘中のプレイヤー。これが本当の「船上の狼」ってヤツだね。

装甲車から歩兵がワンサカと飛び出してきた。早くもとを絶たないとやっかいだ。

ワンダーボーイV モンスターワールドIII

●セガ／9月13日発売予定／価格未定／ACT／5M+BB

セガの定版シリーズ

「ワンダーボーイ」から続く人気シリーズの5作目は、バッテリーバックアップつきの長編アクションなのだ。

この、ワンダーボーイシリーズの5作目は、基本的に「モンスターランド」のシステムを踏襲した作りになっている。たとえば敵から奪ったお金で装備を整えたり、人々から情報を得て謎を解いたりする部分がそうだ。

といっても単純な続編などではない。戦闘と謎解きがバランスよくミックスされているうえに、マップ構成も1つの場所から別の場所へ往来するような、RPG的な味つけが濃くなっているのだ。しかも、終了させるのに30時間以上はかかるという長編作品であるため、セーブ機能がついているぞ。

シリーズⅠ～Ⅴまでの系譜

この「ワンダーボーイV　モンスターワールドIII」は、2つのタイトルが合体しているので、「いったいこりゃなんだ？」と混乱している読者がいると思う。そこで、シリーズの流れをかいつまんで書いてみたい。

まず"ワンダーボーイ"のシリーズ1作目が、'86年にビデオゲームで発表された「ワンダーボーイ」。

2作目は'87年に同じくビデオゲームで出た「モンスターランド」(マークIIIにも移植されたが、さる理由によりモンスターワールドと改題された)。

3作目が「モンスターレア」(ビデオゲーム、'88年)。

4作目が「ドラゴンズトラップ」(海外マスターシステムのソフト。これがモンスターワールドIIにあたる)だ。

そして5作目がここに紹介した作品なのだが、これは同時にモンスターワールドの3作目でもある。つまり"モンスターワールド"シリーズが"ワンダーボーイ"シリーズに含まれているために、タイトルが二重になったわけだ。次回は1～5作目についてそれぞれ詳しく解説するぞ。

ゲームシステムもグラフィックセンスも、まさにモンスターワールドそのままだ。おなじみの敵キャラもいるぞ。

扉を開けて建物に入ると中が透けて見える。こんな感じで住人から買い物したり、情報収集をするのだ。

ポピュラス

●セガ／8月9日発売予定／6,000円／SLG／4M

お待たせ！ ポピュラスがセガから発売

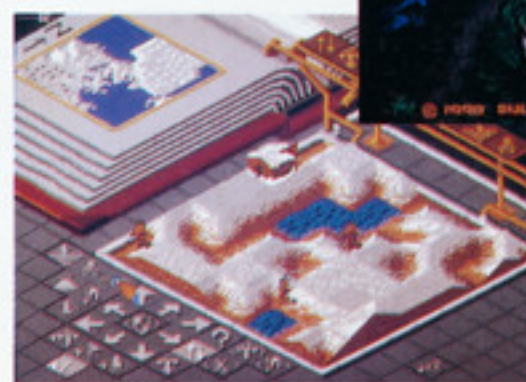
エレクトロニック・アーツが開発したGENESISの超目玉作品が日本に上陸。

日本国内では、今まで輸入ソフトを取り扱っているところでしか買えなかった「ポピュラス」が、なんとセガから発売される。

ソフトの中身は、エレクトロニック・アーツが開発したGENESIS版と同じ。かなりパソコン版に忠実な移植だ。肝心の操作性も、文句なし。十字ボタンによるカーソル移動はスムーズで速いし、AボタンとCボタンでの土地のUP、DOWNも慣れてしまえば気持ちよくプレイが進められ、3つボタンのメガドラパッドの特性が生かされている。

スーパーファミコン版のようなオリジナリティーはないけど、これこそ正統ポピュラス！

てな感じで細かいところまでしみじみいい味を出しているのだ。何はともあれ、販権問題その他でメガドラ版が発売されなかったけど、この名作が日本全国津々浦々に出回ることはよろこばしいかぎり。買って損はないぞ！

メガドラ版「ポピュラス」のグラフィックは、GENESIS版とまったく同じ。

セーブは、パスワード方式だ。なんか、隠しコマンドなんかもありそうな気配。

掘って盛り上げ、地震、洪水、ハルマゲドン。ああ、神様気分も楽じゃない。

将棋の星

●ホームデータ／7月発売予定／6,700円／TAB／2M

父ちゃん、あれが将棋の星なんだね

メガドラ新規参入メーカー、ホームデータの第一弾は、爆笑コントのアドベンチャーゲームもついている将棋ゲームなのだ。

この「将棋の星」は、ホームデータのメガドライブ参入第1弾、かつ初のメガドラ将棋ゲームだ。

この「将棋の星」の特徴は、爆笑コントのアドベンチャーモードがあるということだ。もちろん基本は将棋をやるのだが、このモードでは、アイテムや必殺技も使えるので、ちょっと変わった将棋になりそうだね。

もちろん普通の将棋モードだってある。プレイヤーのレベル合わせて強さを設定できるから、将棋が苦手な人にも遊べるぞ。

これが基本の将棋モード画面。どうやら本将棋をしているみたいだ。まず最初のい～っ手。よいしょっと。

タイトル名は、見てのとおり"巨人の星"をパロったモノだ。

爆笑コント満載のアドベンチャーモード将棋。一体、この女の人は何者なんだろう？

＊写真は開発中画面のもの

デビルクラッシュMD

●テクノソフト／8月発売予定／6,800円(予価)／PIN／4M

テクノの新作はなんとピンボールゲーム！

PCエンジンで大人気だったあの「デビルクラッシュ」を、なんとテクノソフトがMDに移植するのだ！

「デビルクラッシュ」とは、PCエンジンで大好評だったナグザットのピンボールゲームだ。その「デビルクラッシュ」が、なんとあのテクノソフトからメガドライブに移植されるぞ。その名も「デビルクラッシュMD」だ！

もちろん、この「デビルクラッシュMD」は、PCエンジン版をそっくりそのまま移植するわけではない。テクノソフトがメガドライブ用にバージョンUPさせ、より洗練されたピンボールゲームに仕上げているのだ。

まずゲーム内容を説明しよう。まず、メインステージは3画面を縦方向につなげた構成で、ステージの各所に仕掛けられたポケットにボールを落しこむことにより、ボーナス・ステージへと画面が変わる。また、今回の移植にあたり、得点が10億点に達すると、“ファイナル・ステージ”というオリジナル・ステージが現われ、このステージをクリアするとエンディングとなる構成になっている。

それではメガドライブ版のオリジナル部分をいくつか紹介しよう。まず、グラフィックやサウンド面の強化、BGMの追加が挙げられる。今まで発売されたテクノのソフトからすると、その強化ぶりや追加BGMは今から非常に楽しみだ。また、オリジナルステージも増え(ファイナル・ステージなど)、アニメーション処理も強化されているし、オープニング画面とエンディング画面が変更されているので「デビルクラッシュ」で遊んだ人も、十分楽しめるソフトになっているのだ。

2P可能（交互プレイ)。パスワード性。操作性もさらに向上された「デビルクラッシュMD」。今から発売が非常に楽しみだ。

一番上の面。細部までキチンと書き込まれているグラフィックは絶品。

中央の画面。PC版より女の人の顔が土色に変化している。

一番下のフィールド。MD版は、全体的に青っぽくなっている。

上と左の写真はボーナスステージ。綿密に描かれたグラフィックは華麗、かつ毒々しさを一層引き出している。

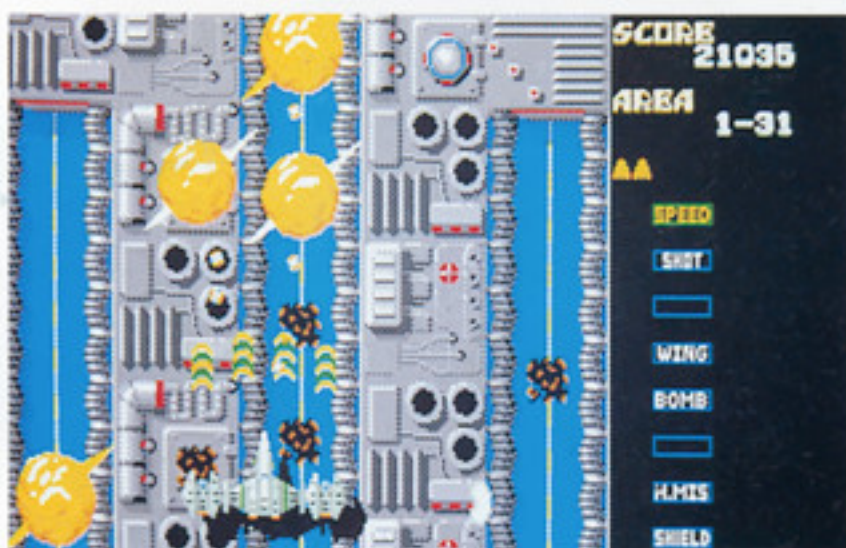
新作ハミダシ情報

締め切り直前新作紹介コーナー。今回もちょっとだけ紹介しちゃうぞ。なお、写真はすべて開発中（メガドラ版画面）のものだよ。

●最初のハミダシ情報は東亜プランの次回作「スラップファイト」だ。5年も前のシューティングだけど根強い人気のあったゲームだ。

●新規参入メーカー、PAL SOFTの「アンデッドライン」。今回の“熱血宣言”は、PAL SOFTが登場しているので、詳しくはそちらで。

●最後はバリエの「中島悟F-1GRAND PRIX(仮称)」。360度、自車が回転して走るトップビュータイプのF-1レースゲームだ。

スラップファイトMD

年内発売予定だけど、開発状況は40%くらいのデキとのこと。東京おもちゃショーにも出展されてるから見たい人は幕張へ。

アンデッドライン

もとはパソコンで出ていたゲームだけど、ほとんどオリジナルに近い。ホラーな敵がわらわらと出てくるぞ〜。

中島悟F-1GRAND PRIX(仮称)

360度、自車が回転して走るトップビュータイプのF-1レースゲーム。8M、1P用で、発売は12月頃予定とのこと。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

PART 1
レッスルウォー P42
エイリアンストーム P46

レッスルウォー

ビデオゲームから移植のプロレスゲームがいよいよ発売になるぞ。今の日本のプロレス界は10団体が動めきあい混沌としているが、ゲームにはそんなことは関係ない。みんなでワイワイと楽しんでしまおうじゃないか！

PRESS START BUTTON
© SEGA 1989,1991

セガ／6月28日発売／6,000円／SPT／4M

WELCOME TO WRESTLE WAR!

目指すはアメリカ制覇である！

この「レッスルウォー」は1989年にビデオゲームで発表された、３Ｄ感覚のプロレスゲームの移植版だ。

ゲームの目的は、プレイヤーが主人公ブルース・ブレイドとなってアメリカ全土を回りＳＷＦ、ＳＷＡの２冠のベルトを統一した後、謎のレスラーを倒し世界最強の男になること。

ルールは単純明快。どちらかの選手が３カウントフォールするか20カウントのリングアウトで勝敗が決まる。主人公が負けたり、両者リングアウトや時間切れ引き分けになるとゲームオーバーになってしまうぞ。

とにかく大きく迫力あるキャラクターやダイナミックな技を体感してみよう！

ドロップキックが炸裂！　決まると気持ちいいんだよ、これが。

バックドロップだ！　破壊力はバツグン。

ぐえッ。一発食らった。小技といえどバカにできないぞ。

ピンチになったらＢボタン連打で逃げられるぞ。

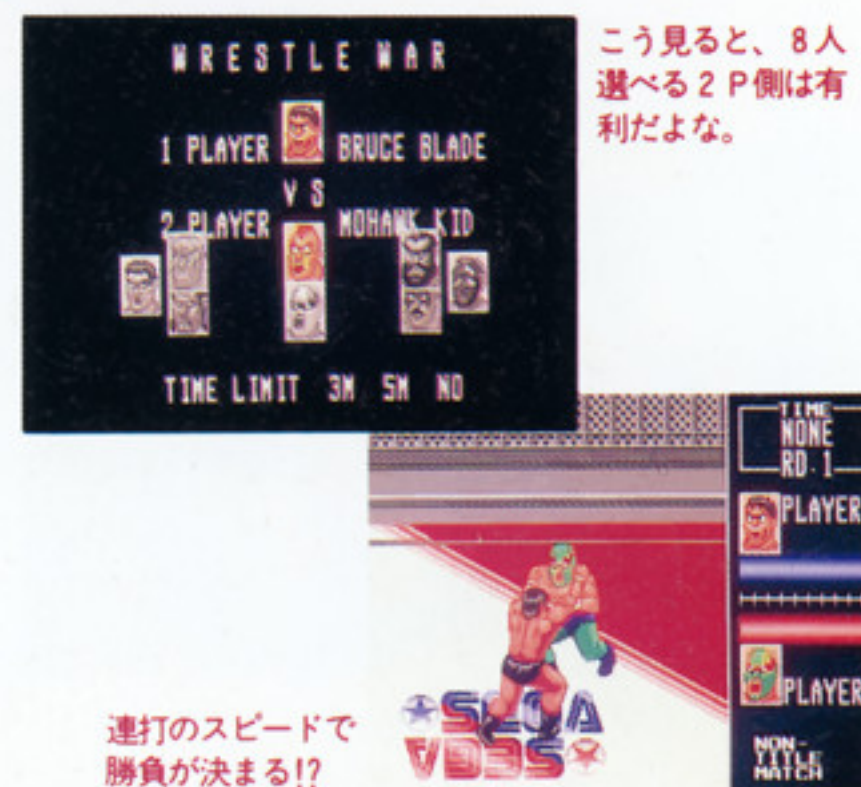
残り５秒でやられてしまったのだ。コンティニューは３回まで。

対戦しようぜ！

スポーツゲーム必須のフィーチャーといえば対戦モードだ。もちろんこのゲームも２Ｐ可能。このゲームにはレスラーが９人登場するが、１Ｐ側はブルース・ブレイドしか選べない。２Ｐ側は残りの８人より選ぶことになる。基本的なルールは１人プレイ時と同じだが、試合の制限時間を３分、５分、無制限に設定が変えられるのだ。

なんといっても技をかけるのにボタンを連打するシステムだし、２Ｐ対戦は熱くなることうけあいだぞ。

こう見ると、８人選べる２Ｐ側は有利だよな。

連打のスピードで勝負が決まる!?

まずは技を覚えるのだ!!

世界最強の男になるためには、技を知らなくては話にならない。まずはプレイヤーの使える技を覚えよう。このゲームでは、かなりハデな大技も使えるが、相手の体力が弱っていないと大技はかからないので、技の組み立てを考えて勝負に挑むことが必要だ。技をかけるためには、それぞれの技に適した状況を作らなくてはならない。いかに素早く技をかけられる状況にもっていくかということが大切なのである。また、ボタンの連打も重要なポイントだ。上下キーの組み合せとボタン連打によってパワーゲージの色が変わり、自分の色になったときに技がかかるので気合いを入れてたたきまくろう。

敵の体力がなくなったらCボタンでフォールだ。

向かい合っているとき

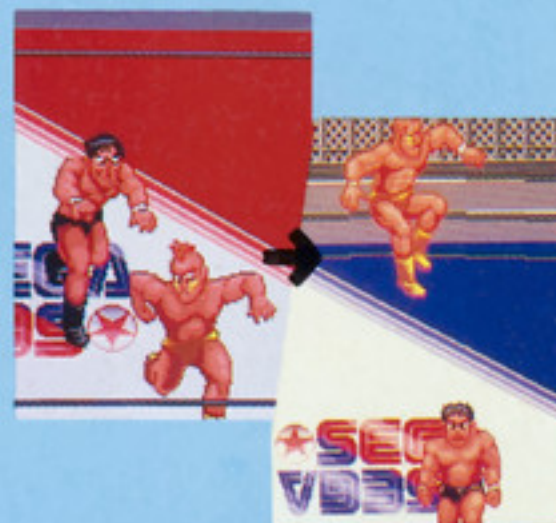
パンチ／キック
A／Bボタン

基本中の基本の技。相手に少しずつダメージを与える。数発入ると相手がへバるので、すかさずCボタンを押せば相手のバックを取ることができる。

相手と組み合う
Cボタン

これも基本。ほとんどの大技はこの状態から出るのだ。組み合っている状態でかけたい技のボタンを連打するとその技をかけることができる。どちらかの技がかかるまで外せない。

相手をロープに投げる／走る
Aボタン連打／相手を投げてからCボタン

これも技ではない。相手をロープに投げることによって異なる技をかけることができるのだ。自分が相手に投げられたときはBボタン連打で脱出することができる。投げた後にCボタンを押せば自分も反対側に走る。

組んでいるとき

ボディスラム
Bボタン連打

プロレスの基本的な投げ技。相手をかかえ上げマットにたたきつける。破壊力はさほどないが、かかりやすく相手を寝転がすことができる。決まったらすかさずストンピングをたたきこもう。

ブレーンバスター
上＋Bボタン連打

その名のとおり「脳砕き」。相手の首に片腕を回し、肩の上に担ぎ上げそのままマットに落とす技。見た目のハデさでは1、2を争う技だが自分の体もマットに落とすため、かけたほうも多少のダメージを食らう。

パイルドライバー／ジャンピング
下＋Bボタン連打　パイルドライバー

相手を逆さにして頭を股間に挟み、かかえながらマットに打ちこむという技。破壊力は中程度だが、相手の体力が低いと、高く飛び上がるジャンピング・パイルドライバーというフィニッシュホールドにもなる。

ロープに投げたとき

ショルダースルー
Aボタン

ロープに投げた相手の腹の下にもぐりこみ、そのまま体を起こし後ろに放り投げる。次の技に移行するためのツナギ的な技だが、決まるとなかなか華麗である。失敗してもダメージを受けない、かけやすい技だ。

ドロップキック／ラリアット
Bボタン／走りながらAボタン

ドロップキックはロープに飛ばした相手にジャンプして両足でキック。自分は走っていてもいなくてもいい。ラリアットはヒジの裏あたりで相手の首を折る。自分も走っていなくてはならない。どちらも決まると美しい技だ。

ストンピング／相手を起こす
寝ている相手にBボタン／Aボタン

寝ている相手の腹部を踏みつぶすのがストンピングだ。地味だが、相手に確実にダメージを与えることができるので効果的だ。1度に3発まで連続して入れられる。後者は相手に休む間をあたえず攻撃するときに使おう。

その他

バックドロップ
バックを取ってBボタン連打

相手を背後から担ぎ上げ後頭部からマットに落とす大技。これも自分の体ごと落とすため多少ダメージがあるが、かけられた相手はその数倍のダメージを食らうことになる。ボタンの連打が足りないと相手に返されるぞ。

ジャーマンスープレックスホールド
バックを取ってBボタン連打

数ある技の中で最も華麗とされる技。相手の背後から腹に腕を回し、そのままブリッジして相手の後頭部をマットに打ちつけ、そのままフォールする。相手の体力が低い場合バックドロップではなくこの技になる。

場外乱闘
凶器を拾うCボタン／凶器攻撃A、Bボタン

相手をロープに飛ばしたり、自分が飛ばされたとき、場外に落ちることがある。場外には凶器（椅子やジュラルミンケース）があるので拾って攻撃すると相手に大ダメージを与えられる。凶器を奪われたらリングに戻れ。

二冠統一、アメリカ制覇が目標だ！

１ＰモードではＳＷＦ、ＳＷＡそれぞれのタイトルマッチとベルト防衛戦をアメリカ全土に散らばる５人のレスラーと戦っていく。

しかし、その前にラウンド１（デビュー戦か？）を勝ち抜かなければならない。相手のモホーク・キッドはさほど強いヤツではないので、技の練習のつもりで戦ってみればいいぞ。そしてこの戦いに勝利すれば、いよいよアメリカ遠征だ。ラウンド２以降の順番は決まっていないので自分の好みで選んでいこう。

PLAYER:BRUSE BLADE

このゲームの主人公。見た目は日系のプロレスラーだが名前は完全に外国人。ルー・テーズばりのバックドロップと高度からのジャンピングパイルドライバーが得意技。技や体つきからして、全日の鶴田に似てるけど、どうなのかな？

技のキレは一番。しかし、彼しかできないという技がないのが欠点。

ROUND1:MOHAWK KID

この選手に関しては話すことはあまりない。注意することは特にないので安心して戦っていいが、油断は禁物。思いっきり戦ってたたきのめしてやろう。モデルも特にいないようだ。

弱ってもいないのにフォールを取りにくる。まだ新人なのかもしれない。

MINNEAPOLIS:MR.J

全身を紫色にペイント（全身タイツかも知れない）し、ジェイソンのようなマスクをかぶっている正体不明のレスラー。得意技は特に持っていないようだが、バックドロップなどの大技も使ってくる。無表情なマスクが恐いヤツ。

マスクを被っているので表情がわからない不気味なヤツだ。

NEW YORK:DON DUMBUSTER

顔にハデなペイントをした怪奇派レスラーながらも実力はピカイチ。リフトアップスラムで相手をマットに叩きつけ、フィストドロップでとどめをさしてくる。ロード・ウォリアーズをまどった戦士。

見た目のハデさでは最高峰。リフトアップを使える選手だ。強えぞ。

SAN FRANCISCO:SLEDGE HAMMER

現ＳＷＦチャンピオン。プレイヤーが倒れると、強烈なニードロップをかけてくる。２プレイ時も倒れている相手にＢボタンでこの技をかけられる。今は亡き超獣ブルーザー・ブロディをほうふつさせる風貌である。

ブロディばりのキングコングニードロップがノドもとに炸裂！

DALLAS:TITAN MORGAN

現ＳＷＡチャンピオンの座についているのがこいつだ。この６人の中ではおそらく最強の男だろう。必殺技ギロチンドロップは切れ味バツグン。マジソンスクウェアの人気者、ハルクに似てるけどアックスボンバーは使わないんです。

ギロチンドロップは食らうとイタイぞ。倒れたらすぐ起き上がれ。

MiAMi:NIM ROD FALCON

緑のマスクを被ったメキシコ、ルチャリブレ系のレスラー。ヘビー級なので空中殺法はさほど使わないが、こいつが場外へのプランチャーをやるとやはり絵になる。誰とはいわないがメキシコに行くとこういうレスラーが多いね。

プランチャーは標的にされると逃れられない。場外に落とされないように。

そして二冠を手にしたとき…

６人のレスラーを倒し、アメリカを制覇すると、謎のレスラー２人が、挑戦状をたたきつけてくる。この２人は今までの強豪以上に強いので、心してかかろう。彼らを破ったとき、プレイヤーは世界最強の男となるのだ！

スレッジ・ハンマー、タイタン・モーガンがそれぞれのベルトをもっている

君はどう楽しむか？

プロレスゲームといっても、ただ黙々とクリアするためにプレイするのでは面白味に欠ける。プロレスは〝魅せる〟スポーツなのだ。しょっぱなから大技をかけに行くというのでは定石もなにもあったものではない。しかも、このゲームの場合、相手との体力差が少ない場合、大技はかからない。逆に返し技をかけられてしまうことだってある。細かい小技から徐々に大技にもっていくのが理想的だ。

ここではそのプロレスの定石を考えつつ、スムーズにゲームが進み、なおかつ観戦者(この場合ゲームを見ている人だね）にも楽しめるようなプレイ方法を3つばかり例にあげてみた。

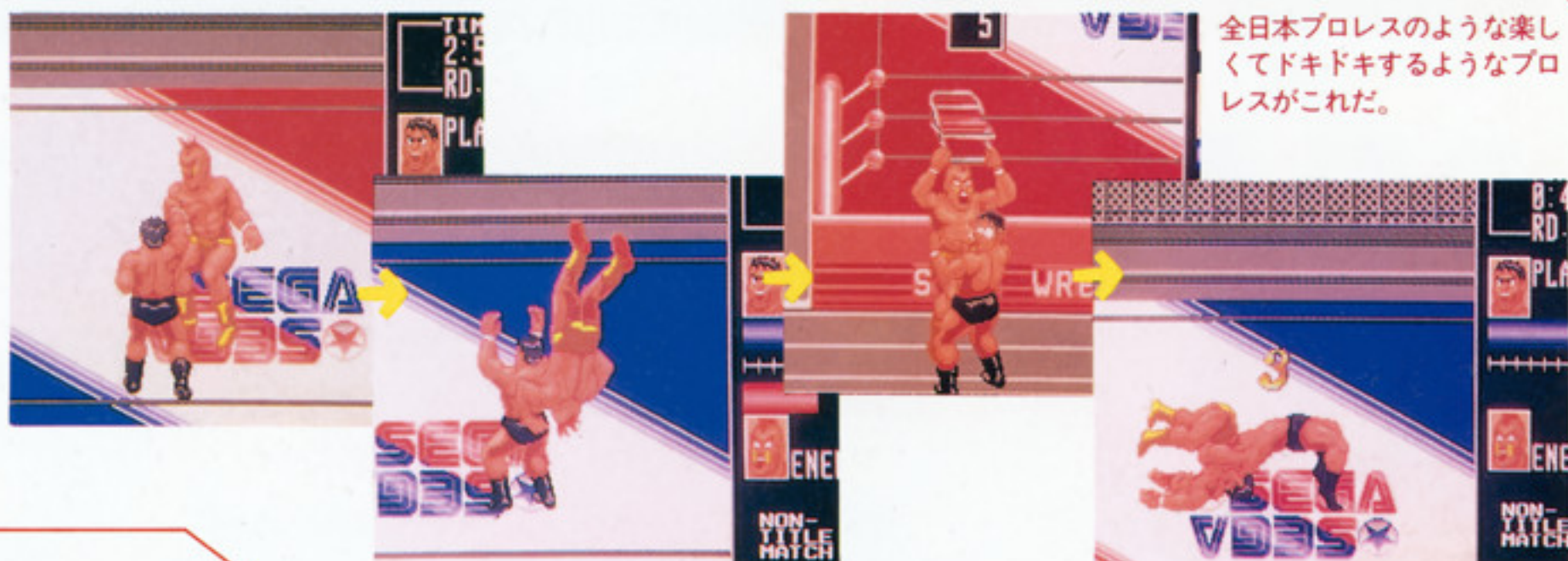
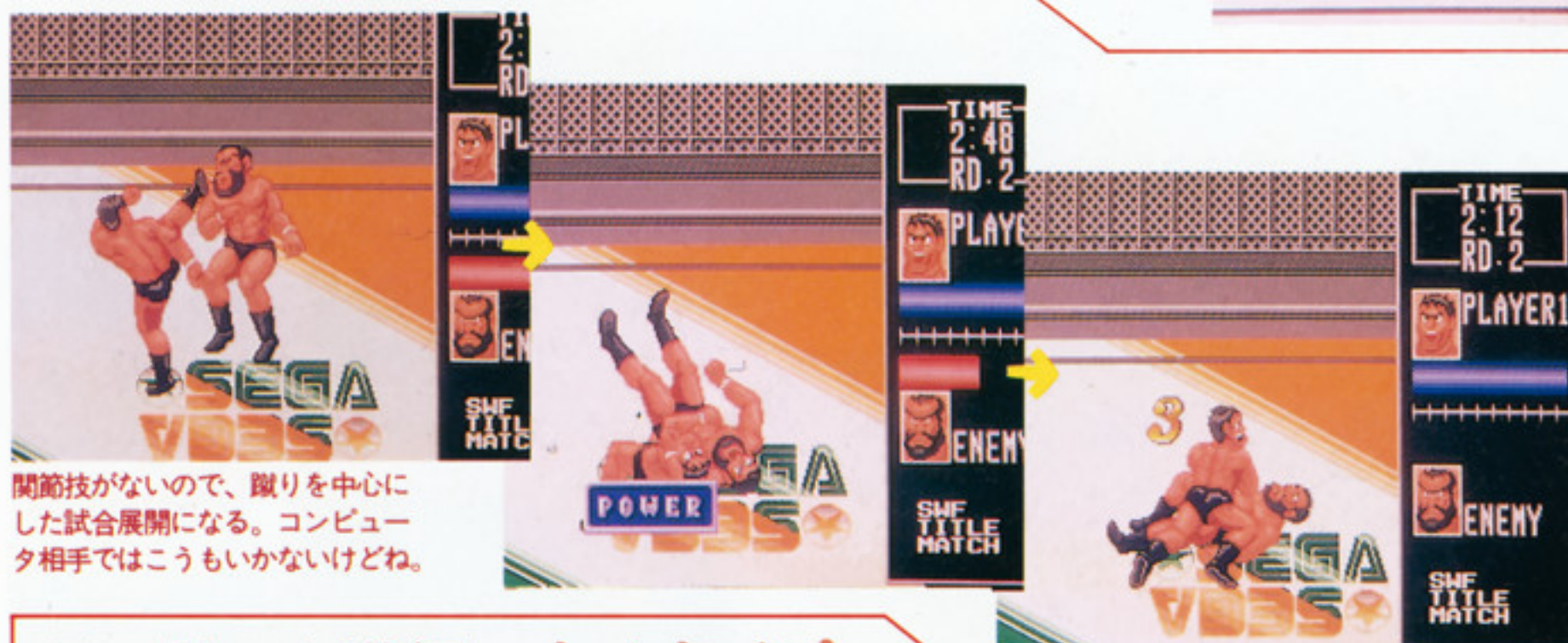
プ、プ、プ、プロレスニュ～ス！

このゲームでは〝いかにボタンを激しく叩けるか〟ということが重要な要素であり、おもしろいところであります。簡単に技がかかってしまってはゲームの寿命を縮めてしまうことになりますので、くれぐれも連射パッドなどお使いにならないようお願いいたします。以上、編集部内でも賛否両論、プロレスニュース番外編をお伝えしました。

1 明るく、楽しく、激しくタイプ

定石どおりに盛り上がるプロレスの王道を行くタイプだ。

序盤はパンチ、キックの攻撃から、ロープに投げてショルダースルー。ストンピングなどで体力を奪い徐々に大技をからめていく。

時には場外乱闘なんか取り混ぜると場が盛り上がるぞ。そしてフィニッシュはジャーマンで決まり。美しすぎる……。

全日本プロレスのような楽しくてドキドキするようなプロレスがこれだ。

関節技がないので、蹴りを中心にした試合展開になる。コンピュータ相手ではこうもいかないけどね。

2 真実一路、UWFタイプ

同レベルの実力者同志の真剣勝負を基本にしているUWFのルールに近いのがこれだ。

序盤からいきなりキックを激しく叩き込み、相手がへバったらすぐバックを取ってバックドロップの大技へ。

試合開始から、いかに速く3カウントを奪うかを争うのも面白いかも。でも、その場合は連射スイッチはもちろん入れちゃダメよ。

3 ゲーム進行一本！タイプ

観戦者にとってはあまり面白くないが堅実な試合展開をするタイプだ。面クリのためには手段を選ばず、技の組み立ても関係なしだ。相手の体力がなくなったら、たとえボディスラムでもフォールしてしまう。このタイプはあまり美学は感じられないけど自分が窮地(きゅうち)に立たされたら文句はいってられないもんねえ。

試合時間は短くなるが、同時にゲームの寿命も短くなるぞ。

ビッグなキャラクターが魅力だァ！

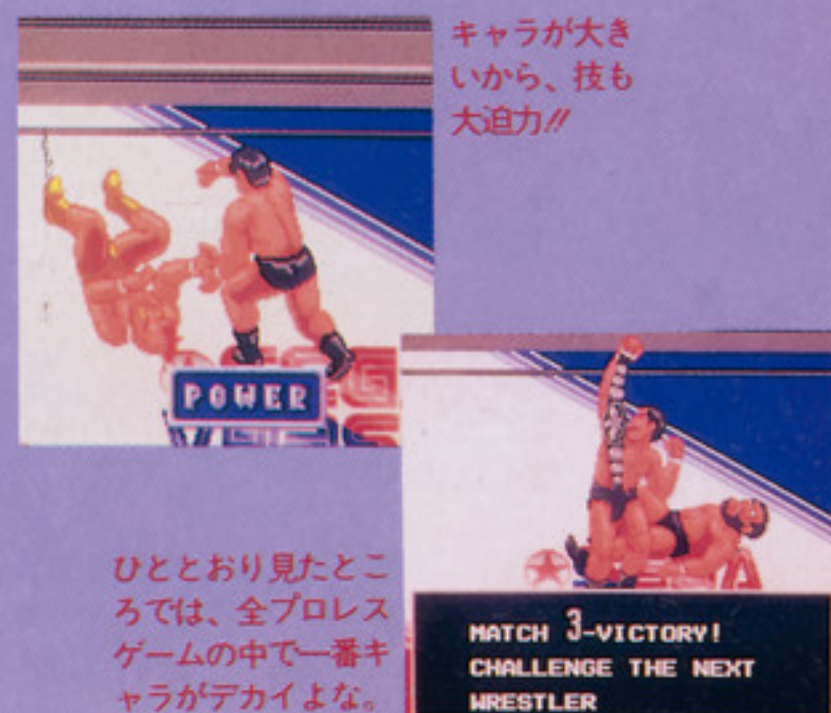
メガドラでは約半年ぶりにプロレスゲームとして登場した「レッスルウォー」。

その最大の魅力は、なんといっても大きなキャラだろう。他機種にも似たようなゲームはいくつかあるが、キャラクターの大きさや迫力ではこれがトップといってもいい。

ただし技の数は、それほど多くない。この点は、もとのビデオゲーム版を忠実に移植しているともいえる。そういった意味ではビデオゲーム版のファンは買いではないかな？

基本的な部分はバランスのいいゲームに仕上がっているので、オリジナルを知らない人でも楽しめると思う。

ま、難しいことは考えず、楽しく遊んでみてくださいな。

ストレス解消には最高ですから。

キャラが大きいから、技も大迫力!!

ひととおり見たところでは、全プロレスゲームの中で一番キャラがデカイよな。

エイリアンストーム

今回は各シーンのちょっとしたアドバイスもまじえて、前回はあまり目立たなかった影の主役ともいうべき、グロテスクな敵キャラたちにもスポットを当ててみよう。巨大な中ボス2匹を倒すための対策も詳しく書いておくから役立ててくれ。

セガ／6月28日発売／6,000円／ACT／4M

異星生物撲滅の手引き

この「エイリアンストーム」にはゲームを構成する要素が3種類あることは前回に説明したとおりだ。

しかし、これらはまったくといっていいほどゲームシステムが異なるので、全ミッションの攻略のためには、すべてのシーンの特徴を把握する必要がある。

そこで今回は、シーンごとの注意点をいくつかあげてみることにしよう。ミッションごとにダラダラ解説するよりも、むしろ各シーンの基本をマスターしてもらったほうが、コンスタントにクリアできるはずだ。

アクションシーン編

●特殊攻撃を多用しない

このゲームにはプレイヤーのライフとは別にエナジーのゲージがあり、これは通常攻撃をするだけでも少しずつ減っていく。しかし特殊攻撃を使用するとゲージは激減し、あまり多用するとすぐに底をついてしまう。

そうすると銃火器での攻撃が不能となり、アクションシーンでは攻撃範囲の狭い肉弾戦、3Dシーンとハイスクロールシーンでは銃が単発という、つらい戦いを強いられてしまう。くれぐれもむだ使いはしないように。

エナジー切れになるとリーチが極端に短い肉弾戦になり、とても危険だ。他のシーンなんか地獄と呼んでもさしつかえないほどだぞ。

●囲まれたらダッシュ攻撃で突破

いっぺんに敵がたくさん出現する場所では、左右から同時にはさまれて、いちいち対処しきれないことがある。そんなときはダッシュ攻撃でいったん包囲網を脱出しよう。

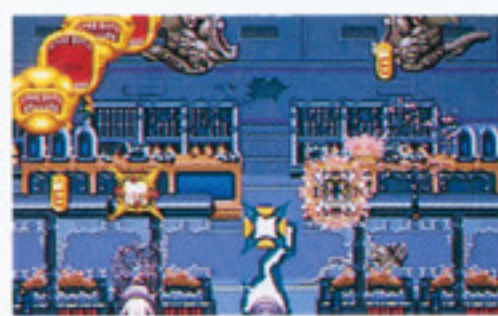
敵をひるませるダッシュ攻撃は威力がないものの、敵の攻撃を受けにくく、成功すれば確実に敵の背後をとれるという利点があるのだ。飛びつき攻撃やジャンプ攻撃よりも操作方法が簡単だし、とっさに使える技なので、まっ先にマスターしよう。

遠くからダッシュしつつ攻撃する。 → すると敵をひるませて背後をとれる。 → あとは煮るなり焼くなりご自由に。

3Dシーン編

●アイテムを取り急ぐな

このシーンでは壁や箱を破壊すると、アイテムがうれしいくらい数多く出現する。特にライフユニットはここでしか手に入らないので、瀕死のときには非常にありがたい。

だが、敵の攻撃が激しいときはあわてて取りに行ってはダメだ。重要なアイテムを1つ残らず取りたい気持ちはわかるが、あまり夢中になりすぎてダメージを喰らっていたら、それこそ本末転倒だろう？　アイテムは下に消え始めてから取りに行っても十分に間に合うから、まずは敵を優先して撃とう。

敵がいるうちは攻撃に専念しよう。ちなみに味方が取ったアイテムも、ゲージに加算される前に撃てば奪うことができるよ。

●ケルコイド星獣などは優先して叩く

すべての3Dシーンにいえることだが、画面の左右から現れていきなりひっかくノロゲンゲや、口の塊をワラワラ吐き出すケルコイド星獣は、放っておくと連続してダメージを喰らってしまうので、視界に入ったらまっ先に叩こう。そこいらをウロウロするだけのザコやボスは、流れ弾で勝手に死んでくれることが多いから普段は無視してもいいぞ。

左右から突如として現れるノロゲンゲは、すぐに撃たないと爪でやられる。やかましい口のバケモノは、本体のケルコイド星獣を叩け。

ハイスクロールシーン編

●むやみにジャンプしない

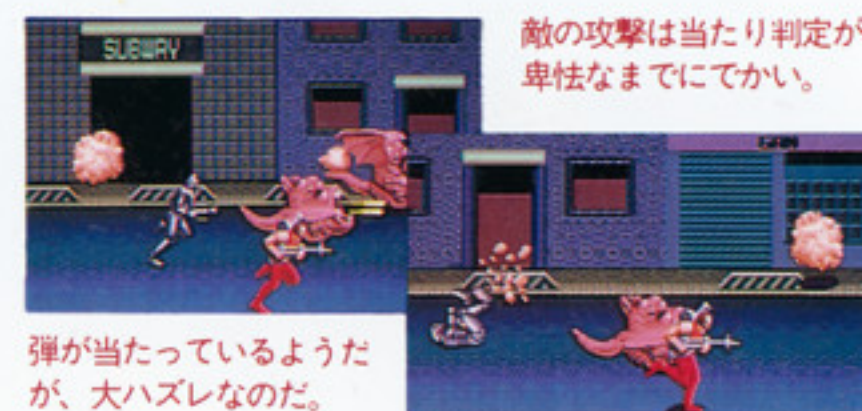
このシーンでは、ローリングボタンを押すと即座にジャンプできる。しかしアクションシーンと違って、ジャンプ中に真下への攻撃はできなくなっている。つまり、ジャンプは単に敵の攻撃と体当りを避けるためだけに使用するものなのだ。だが、実際は画面上の手前と奥への移動だけでも十分に回避できるので、あまり役に立たないのだ。

しかも着地直後があまりにも無防備だ。

ジャンプ中は縦座標をずらせないのがガン。

●敵はよく狙って撃て！

このシーンで敵を倒すときは、横座標をきっちり合わせて撃たないとダメ。一見、敵と弾の当たり判定がけっこう大きく感じられるが、実際はかなりシビアにできているのだ。

そのくせ、ズルいことに敵の攻撃のほうがこちらに当たりやすくできているので、特にケルコイド星獣は確実に狙わないと、口から吐かれた肉塊(？)にやられてしまうぞ。

敵の攻撃は当たり判定が卑怯なまでにでかい。

弾が当たっているようだが、大ハズレなのだ。

やつらを滅すまで闘争は終わらない

ここではグロテスクながらも魅力的（？）な異星生物の全種類を、こと細かに紹介していこう。ヤツらの性格をしっかり把握してから戦闘に臨めば、どんな状況に追いこまれても冷静に対処できるぞ。それぞれの異星生物には色違いのものも存在するけど、攻撃方法やアルゴリズムは基本的に同じだ。そのかわり、生命力と動きの素早さはかなり異なるので注意しよう。

ノロゲンゲ

最もひんぱんに出現するザコ。接近戦のときは、目にも止まらぬ連続パンチからの触手攻撃を得意とする。こちらとの距離があいているとロングジャンプで抱きついてくる。攻撃するときは着かず離れずの間合いで戦おう。

コンビネーションパンチのあとにフィニッシュブローの触手を放つ。

きつく熱い抱擁で親愛の情を示すノロゲンゲ。昼間っからよせやい、人が見るじゃないか。

マッフルドス

見た目のとおり、カンガルーのように跳ねながら接近してくる。背中の管から変な液をほとばしらせて、こちらをひるませてから強烈なキックをお見舞いするのが常套手段だ。倫理や道徳とは無縁な性格らしく、袋の中の子供を分裂させて、勢いよく投げつけることもある。まさにド外道！

細胞分裂が異常に速いのか、子供を投げてもすぐに新生児が補給される。

背中の液でひるませてから……。

尾を軸にして痛恨の一撃をくれる。

ヴルナス

なんか、こう、ポリバケツと見間違えてそのまま素通りしてしまいそうな格好だなあ。そうそう、こいつは退治するとゲンゲ（エナジーユニットを出すヤツね）を残してくれるぞ。

縦軸方向には何もしてこないが……。

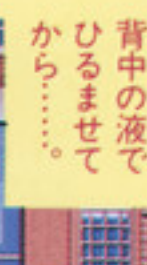
不注意に近づくと……。

ケルコイド星獣

こいつはザコのくせに、口から異物を吐く、触手でピシピシ叩く、口から緑色人間が出てきて体内に引きずりこむ、ロングジャンプで接近して、いきなり人を吸いこむ、とまあ、実に4種類もの攻撃を使い分ける。ノロゲンゲと同じように少し離れてからしばいてやると倒しやすいぞ。

人間が襲ったり、瞬時に跳ねたりして、パックリ喰らいついてくれるヤツなのだ。

なんか足をマッサージされてるみたい。

これは、けっこう不愉快だ。

ポリクティス

生物というよりもむしろ植物に近い。みずから歩き回ることはせず、左右に敵の気配を察知したときだけ臭そうな物体を発射する。

遠くから攻撃すれば全くの無傷で倒せるが、しばらくすると何ごともなかったように復活するのだ。まさにその生命力は、アスファルトの隙間から顔をのぞかせる雑草をほうふつとさせる。ういヤツよのう。

アウッ、おまえ息が臭いぞ。

一発でしおれるけど、すぐに復活するんだぜ。

ゲンゲ

特定の敵を倒すと、その死骸からブ〜ンと出現し、円を描くように飛び回る、触れてもダメージは受けず、退治するとエナジーユニットを残してくれるありがたいハエ(？)だ。

エナジーは不可欠だから出るとうれしい。

おーい、おまえのその化け方はミエミエすぎるぞ。

ベドティア

道端にゴミ箱やドラム缶が放置してあったら、9割がたは中にこいつが潜んでいると思っていいだろう。攻撃すると、カタツムリのようにお家に引っこんでしまうが、防御の役には立っていないようだ。不用意に近づくと、2本の触覚でチクチク突いたあと、ごていねいにもあさっての方向へ投げ飛ばしてくれる。ああ、ホントにかわいくないヤツだなあ！

空き缶をぶつけられると人間の尊厳を踏みにじられたみたいで腹が立つ！

ゴミ箱の下からムニュっと出るさまが、プリンを皿に開けたときの感触を思い起こさせる。

ウァイランテラ

羽根つきの身体に、グローブさながらの大きな手をつけた姿がキモチ悪い。昆虫嫌いの人には、こいつの羽ばたき方も鳥肌モンかもしれない。

鋭利な歯（？）でプスっと串刺しにするのがお好きみたいだけど、死の〝高い高〜い〞攻撃もお気に入りのようだ。これを避けたいのなら、斜め横から近づかないこと。けっこうダメージがでかいからね。

穴ボコだらけにされる図。

抱きあげられたら逃げる方法はないぞ。

シクリッド

3Dシーンのみにしか出現しない、口のオバケ。攻撃にもこれといった特性はなく、天井からボテボテと降ってきて、ときたま噛みつく程度だ。

ちなみにミッション1の3Dシーンはこいつしか出ない。

巨大エイリアン来襲！

ミッション2と6には、中ボスのオプサヌス・タウ、ミッション6には同じく中ボスとしてギ・マフラータが登場する。この2匹は体の大きさだけではなく、その強さまでもがザコと一線を画すほど凄まじい。

おまけに特殊攻撃を5、6回喰らっても簡単には死なないほどの生命力を誇るため、いいかげんな攻撃法では、いたずらにクレジットを消費するだけだろう。

しかしヤツらの動きのクセ、攻撃パターンを見切れば光明は必ずさしてくる。まずはあせらず、ジワジワと攻めることから始めよう

オプサヌス・タウ

ハイスクロールシーンでもないのに敵が飛行形態になって逃げ出したら、それはオプサヌス・タウが現れる前ぶれだ。こいつの動きは素早くないけど、同じ場所にとどまっていると確実に接近してくるぞ。

こいつの攻撃方法は、尻と背中の触手から交互にビーム状の光を発射することと、胎児を吐き出すことだけだ。確実に倒したかったら、まず体当りをされないようにローリングなどで間隔を保ちながら背後をとろう。このときビームに当たらないようにすること。

そしてヤツが前方にビームを発射すると同時に背後から通常攻撃を決めてやればいい。ただし、そのあとビームが後方からもくるので、1発撃ったらすぐに逃げよう。時間がかかるけど、あとはこの繰り返しで必ず倒せるはずだ。

頭を攻撃しようとすると胎児（?）を吐く。いちおう破壊できるけどね。

ヤツが前に撃ったときに背後からズビズバッと攻撃！

ちゃんとタイミングを見切らないとこうなる。

着地直後が危険だがこれも効く。

ギ・マフラータ

ミッション6でオプサヌス・タウを倒すと、間髪入れずにギ・マフラータが戦いを挑んでくる。その奇怪な体には5つの目玉と4つの砲身が備わっていて、常に全方向に注意をこらしている油断のならない敵だ。

4つの砲身から放出されている弾は、意外と遠くまで飛んでくるため、うっかり近づくとよけるのは不可能だ。しかし、発射されるパターンを覚えてしまえば、ダメージを受けずに攻撃することもできる。また、遠くからジャンプしての攻撃も必ず当たるので併用してほしい。

画面のはじに追いつめられて、ダメージが避けられそうもないときは、ダッシュ攻撃かローリングで反対側に逃げられることもあるので、最後まであきらめずに戦おう。

弾道を把握してこのくらいの距離から当てるといいぞ。

ジャンプ攻撃を右、左と、連続してやるのが理想的。なにより決まるときれいだしね。

追い詰められたらローリングですり抜けられる。

ローリングからの飛びつきと体当りは、9割がた反撃を喰らうので避けたほうがいいかもしれない。

倒すと、いちごカプリコみたいになりゲンゲが大量に出る。

ミッション5以降の展開は……

さらにエイリアンの勢いが増すミッション5は、仲間をクローンで増やそうとするエイリアンの野望を阻止するのが目的だ。

後半の3Dシーンは、カプセルに詰まった脳が山ほど陳列されている研究室での戦いとなる。部屋の奥を右往左往している耐久力の高いヤツを2匹倒せばクリアだ。

ミッション6に突入し、再び舞台が街へ戻ると、すでに夕闇が迫ろうという時刻になっている。そして、道路には異星植物が生えはじめ、逃げまどう住民の悲鳴と、それを追いまわすヤツらの咆哮は激しくなっていた。

アクションシーンでは、中ボスのオプサヌス・タウとギ・マフラータを倒すと、突如として怪しいＵＦＯが現れる。後半はこいつを追いかけながら戦うハイスクロールシーンとなるが、はたしてこのあとの展開はいかに？

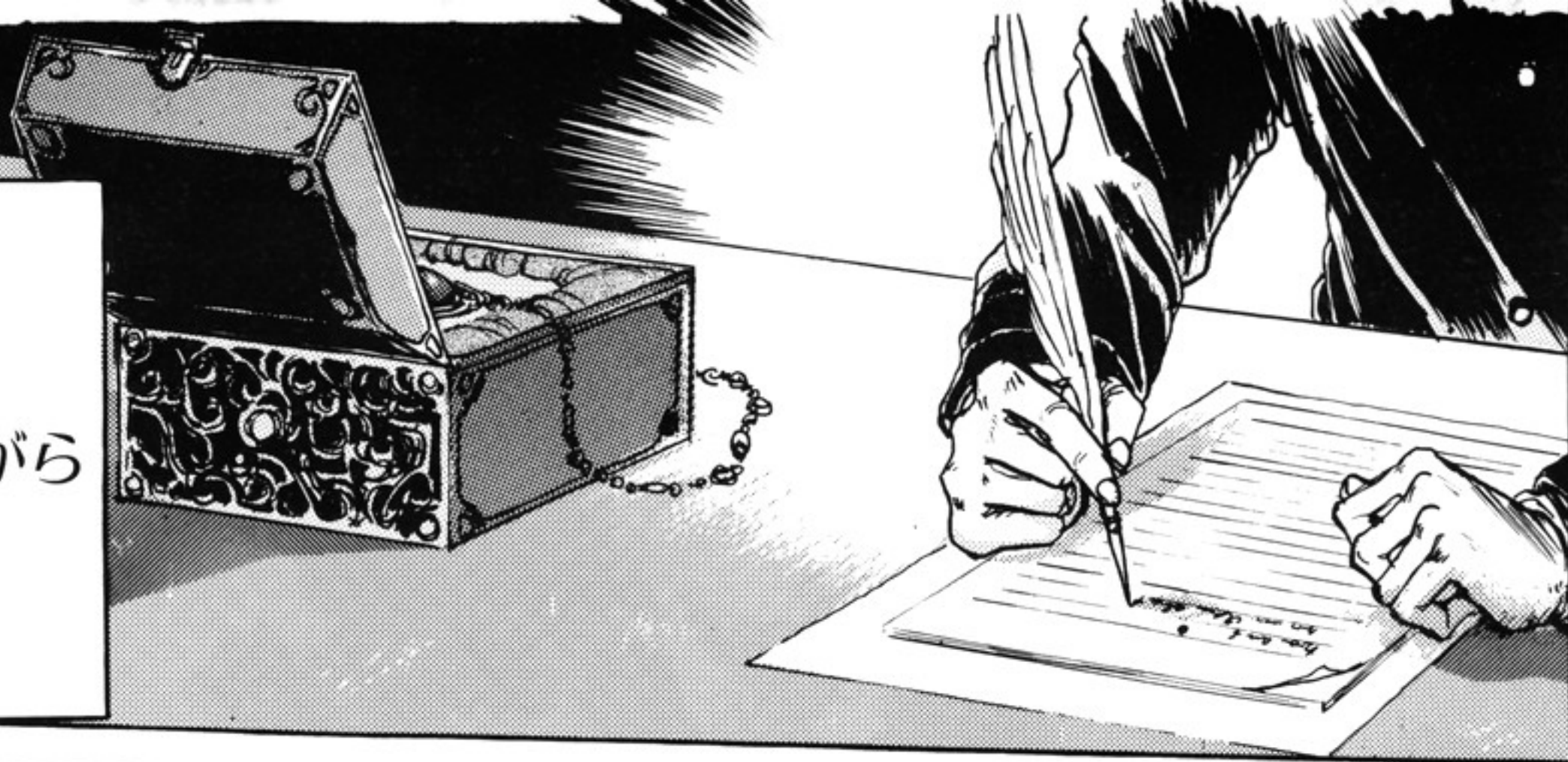
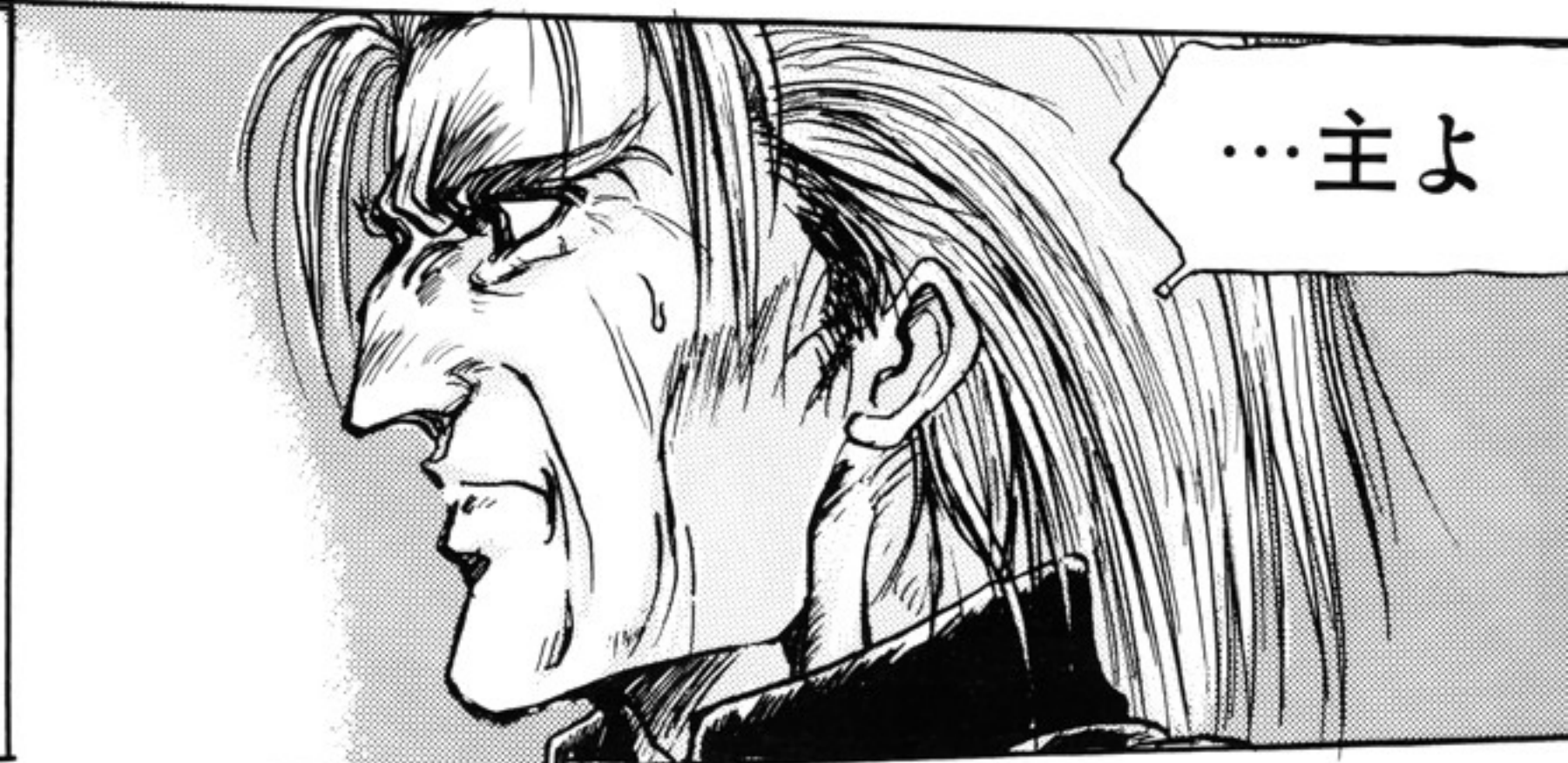
ミッション5は研究所内部から始まる。天井のレーザー砲台は破壊できないから気をつけよう。

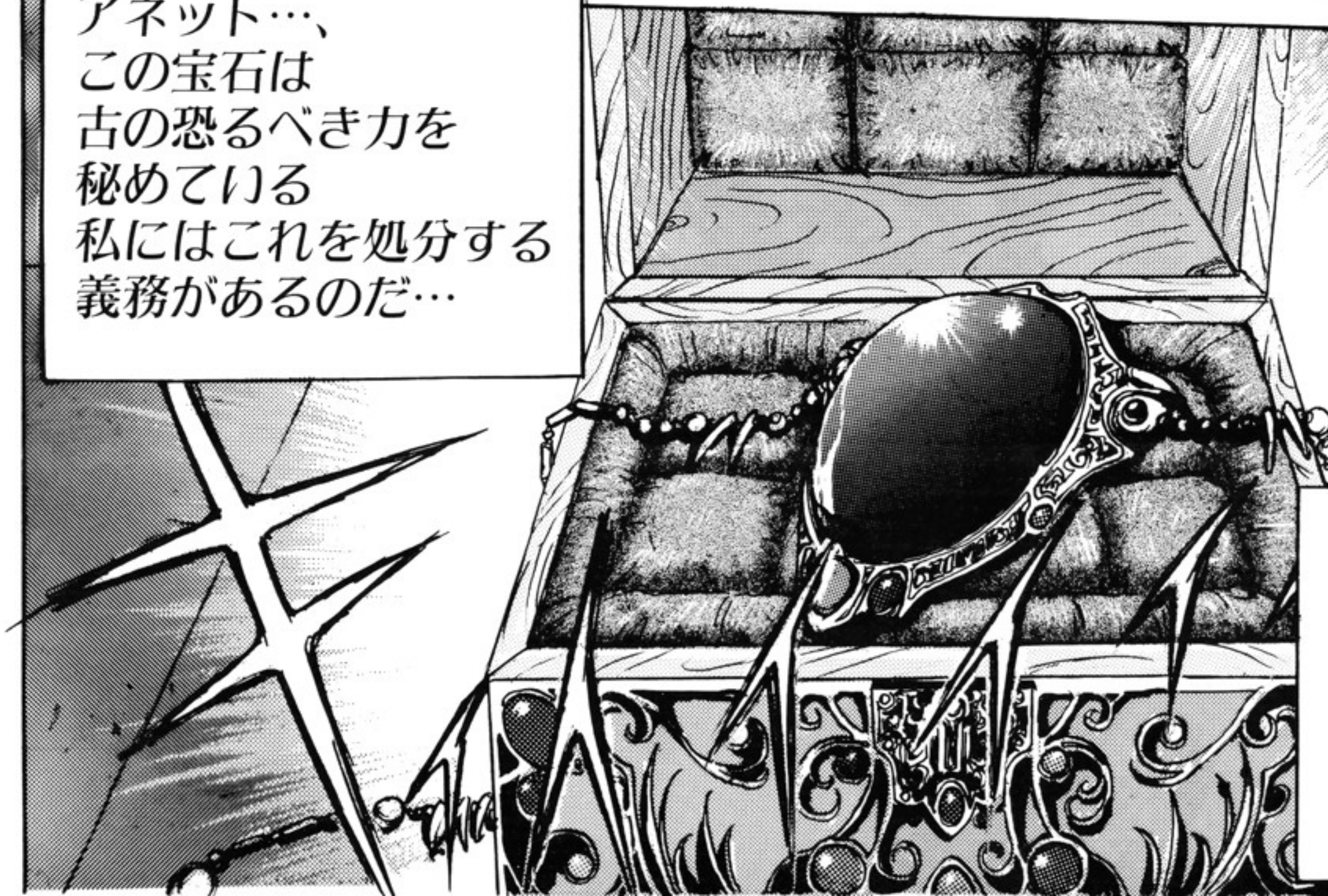
３Ｄシーンはメンタルにダメージを受けそうなキモチ悪い研究室だ。

ミッション6は冗談みたいに、しつこくザコが湧いてくる。エナジー切れだけは絶対に避けろよ。

ＵＦＯを墜落させたあとには意表をつく展開が待っている。

私の最愛の娘
アネットへ…
この手紙を書きながら
私は自責の念に
かられている…

…主よ

なぜなら…
この手紙を読んだことで
お前に災いが降りかかる
かもしれないからだ

アネット…、
この宝石は
古の恐るべき力を
秘めている
私にはこれを処分する
義務があるのだ…

この宝石を
誰にも知られぬよう
預っていてほしい
アネット、
主の御加護が
あらんことを

遥かなる時空を超え、太古の邪神が甦る・・・!!

アーネスト・エバンス・シリーズ

el Viento

—エル・ヴィエント—

制作：秋篠　雅弘
原案：大西　一斗
構成：大津山地塩
作画：上野　哲也

—1923年、ニューヨーク—

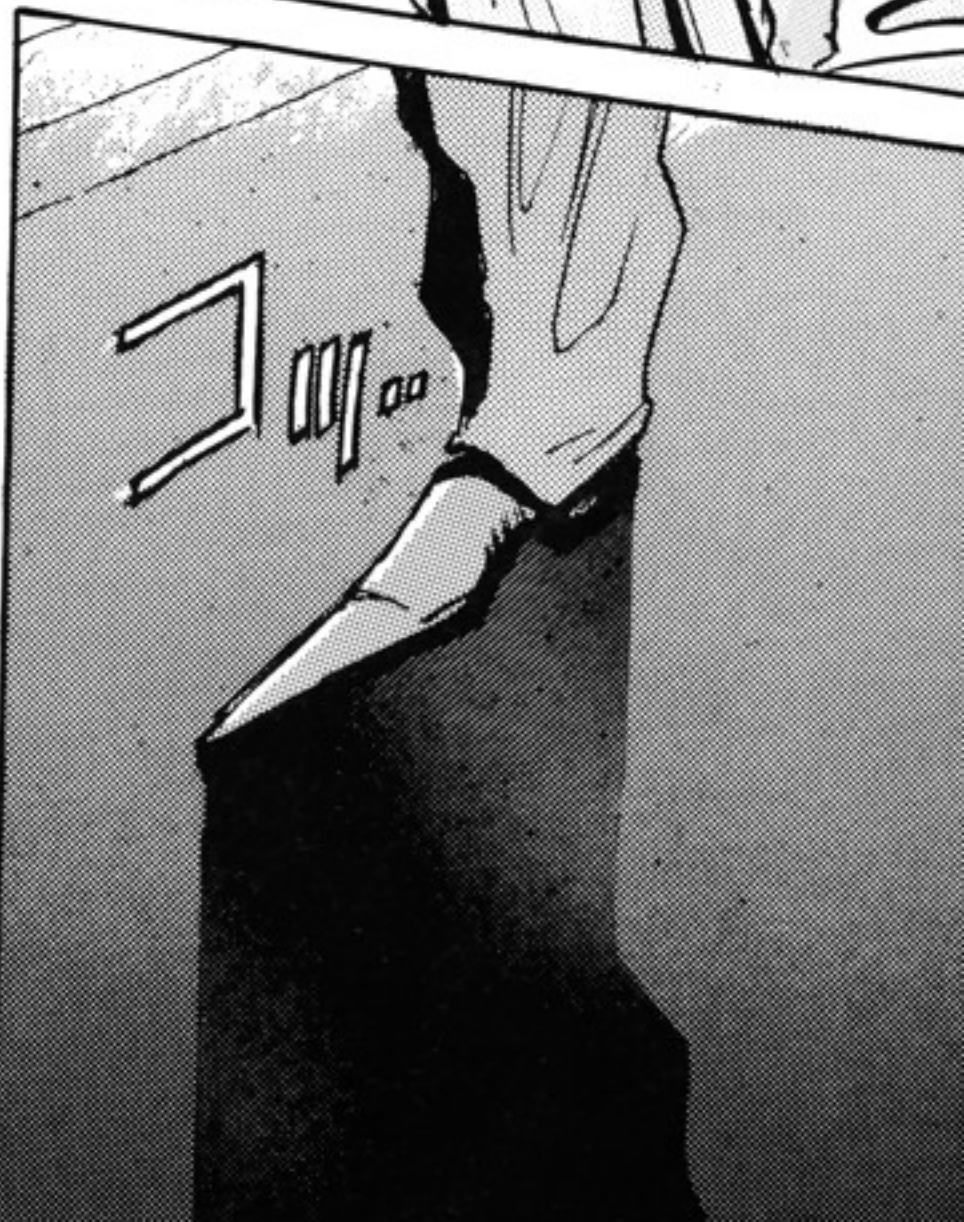
主よ…

チュン

チチ…

今日もまた…
恵みの朝を…

無事迎えられた
ことを感謝
します

コツ…

お祈りの最中
失礼した…
アネット…という
少女は君かな？
はい！
アネット・メイヤーです
私が
アネット…
これは、これは…
何と愛らしい
まるで、
フランス人形の
ようだ
…えっ？
コツ
コツ

いや、失敬
君があまりにも
可愛かったのでね

僕は、マイク・
ボールドウィン
考古学者だ

実は、

メイヤー神父の
ことなんだが…

!!

メイヤー神父が有名な
考古学者でもあることは
君も承知だろう
そして、1カ月前、
ベネズエラで突如
消息を断ったことも…

さぞ、心配だ
ろうね、アネット

……

アネット・メイヤー
２年前両親を亡くし、
ペルーより渡米、
現在米国籍取得申請中

メイヤー神父は
君の保護者にあたる

お、おじ様、どうして
そんなに私のことを…

アネット

神父が消えた直後に
君のもとへ紅い宝石が
送られてきたはずだよ
とてもきれいなやつだ

それを僕に
見せてくれないか？

!!

そ、

そんなもの
私…知りませんっ

アネット、
いくら
可愛くたって
嘘はいけない

あ、

あうっ!?

ギリッ

あの宝石は
僕たちのもの
なんだから

アネット…

ギリ…

痛い!!

さあ、
どこに宝石を
隠したんだい？

ギリ

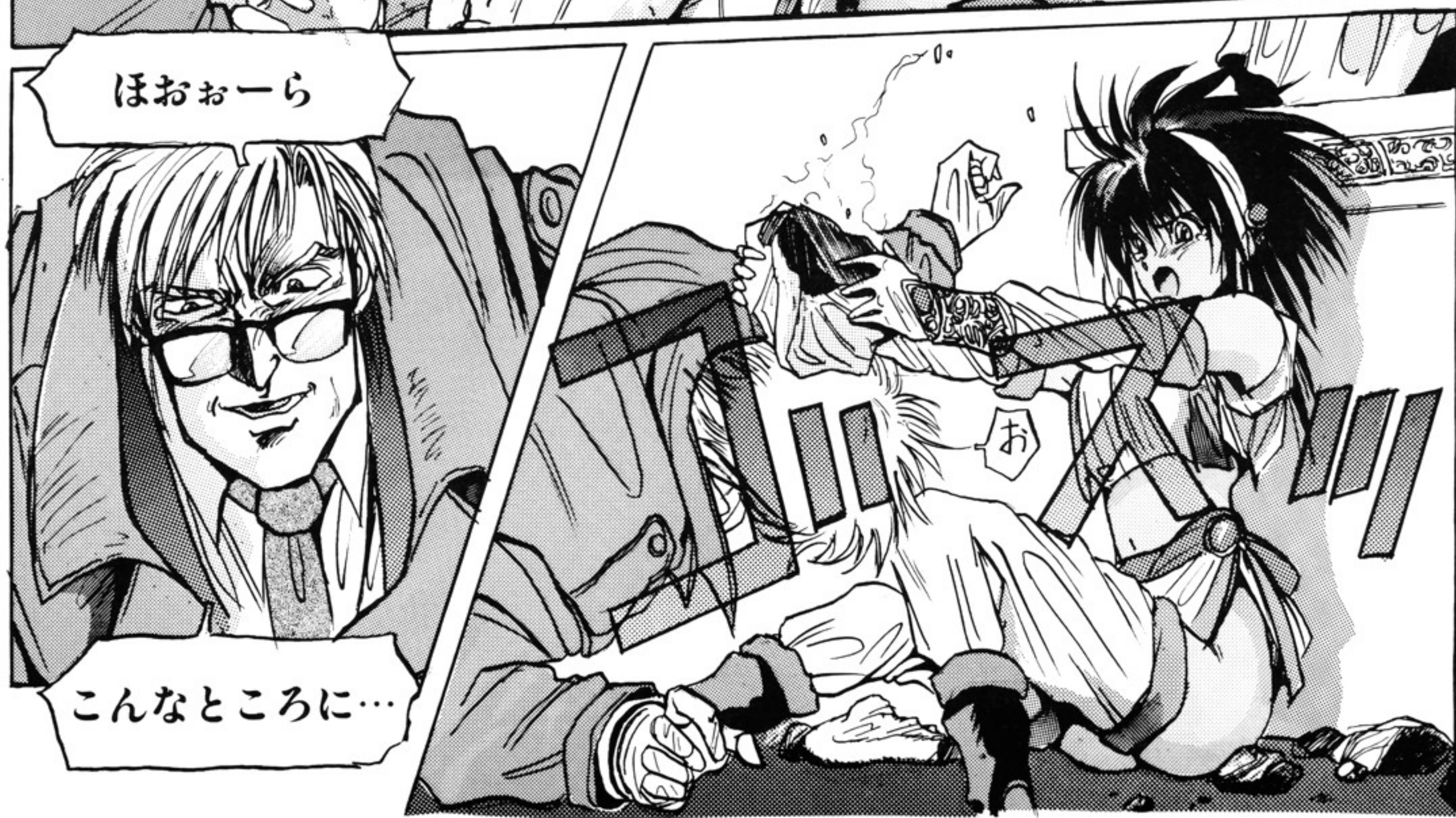
やっ!!

ガブッ

あ…

こっ…
う…ぐああっ!!!
この!!
このクソガキィィッ!!!
待ちやがれえ!!!

!?
…いくら可愛くたって
きゃっ…!!
あ
ジリ…

容しゃしないよ
なっ…
さあ、宝石はどこかなあ？
ズッ…
やっ…
ゴリッ
お
ほおぉーら
こんなところに…

お…おのれ…
ダッ!!
娘を…アネットを捕まえろ!!
ザザッ!!
封印石を
奪い取れえっ!!
小娘め!!
心臓を
えぐり出して
"ハスター"様
への貢物と
してくれる
わっ!!
宝石を狙う
謎の男を振り
切り、逃げ出
した少女、
アネット!!
次回彼女を
待つものは…!?

特集 ALL ABOUT ソニック・ザ・ヘッジホッグ

SONIC THE HEDGEHOG COMMING SOON!

セガ／7月26日発売／6,000円／ACT／4M

これを超えるゲームは他にない！

常に新しいものを創造し続けてきたセガが世に放つ「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」は、構想、開発にビデオゲームなみの期間をかけただけあって、キャラクターの魅力といい、純粋な面白さといい、恐ろしいほどよくできている。

キャラクターの魅力、エンターテイメント性、そして他では得られないスピード感が、今までの家庭用ゲームでは最も優れているといえるだろう。ソニックをプレイしてみると、すべてのゲームの大前提であるはずの〝楽しさ〟をおろそかにしているメーカーが、いかに多いか本当に痛感させられる。このゲームは、すべてのメガドライブユーザー必携の1本だ。

HEDGEHOGの物語

ソニックとその他おおぜいの動物たちが住む〝サウスアイランド〟。ここは古代遺跡や宝石の宝庫であり、幻の物質〝カオスエメラルド〟が眠る島とも呼ばれている。世界中の科学者、探検家がこの島を目指してくるが、なぜかたどりつけた者はいまだにいない。それもそのはず、この島は海の上を絶えず移動しているからなのである。

そんなある日、悪名高い天才科学者Dr.エッグマンとその一味がこの島を発見してしまった。やつらの目的は、核兵器やレーザー兵器に利用できるという夢の超物質〝カオスエメラルド〟だったのだ。エッグマンは島に要塞を建造し、さっそく〝カオスエメラルド〟を掘り起こそうとしたが、ソニックの存在を知らなかったのが運のつきだ。すかさず彼が動物たちの先頭に立って、エッグマンたちをボコボコにやっつけたのである。「こいつ！ソニックとかいったな、このままではすまさんぞ！」と、捨てゼリフを残したエッグマンは撤退していった。

それから数日後、エッグマンが懲りもせずに島にやってきた。しかもそれだけではなく、島の動物の様子がなぜか変になっているのだ。

「見たかソニック！島の動物たちをロボットにしてやったぞ。みんなわしの思い通りに動くおまえの敵なのだ。アーハッハッハ」

さあ大変だ！このままでは島も動物もめちゃめちゃになってしまう、どうするソニック！

"ソニック"を楽しむための予備知識

ソニックの操作&攻撃方法

ソニックの操作は方向キー（4方向）と、たった1つのボタンだけで、すべての動作が行えるという簡単設計になっている。

方向キーを左右のどちらかへ入れ続けるとソニックはだんだん加速していき、最後にはディズニーアニメのように足を回転させて、ものすごい速さで走ることができる。この勢いを利用して、360°ループなどをクリアしたりするわけだ。

ボタンはジャンプするときに使う。ジャンプするとソニックは体を丸めて高速回転をしはじめ、この状態で体当りをすると敵を倒せるようになっている。はじめのうちはジャンプしているだけでもどんどん先に進めるぞ。

それから、歩いているときに方向キーを下に入れると、ジャンプしなくても体を丸めて転がることができる。これだとジャンプしなくても敵をボーリングのピンみたいに倒せるので、テンポよく先へ転がって行けて気持ちいいぞ。

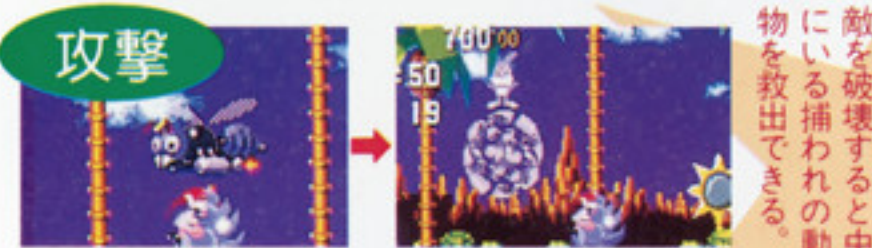
走る

止まる

転がる

…

攻撃

敵を破壊すると中にいる捕われの動物を救出できる。

パワーアップ

フィールドのあちこちにあるTVみたいな箱をソニックの体当りで壊すと、中からアイテムが出てきてパワーアップ！

確実に取っていけば、少しぐらいプレイがヘタでもカバーできるぞ。

エキストラリング

ソニックのもっているリングが無条件に10個増える。これをまめに取れば100個ぐらいすぐにたまるぞ。

エキストラソニック

ソニックの残り人数が1つ増える。たいてい見つけにくい場所か、工夫しないと取れない場所にある。

スピードシューズ

直訳すると「音速靴」。これをはくと一定時間ソニックの加速力と最高速度がアップ。同時にBGMのテンポも早くなって気分爽快だ。

プロテクション

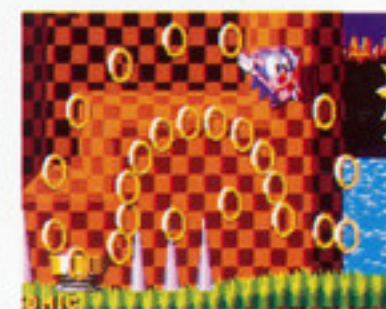
これを取れば、どんなダメージにも1回だけ耐えられる。しかも持っているリングを落とさずにすむので非常にありがたいアイテムだ。

スターオーラ

輝く星のオーラをまとって、しばらくのあいだ無敵状態になれる。針に乗っても敵にぶつかっても平気なのだが、落下するとミスになる場所ではまるで効果がない。

リングの役割は?

ソニックの通り道に散らばっているリングは、1つでも持っていれば敵に攻撃されても死なないという、とてつもないアイテムなのだ。ただし、ダメージを受けると持っているリングはすべて飛び散り、バラバラになってしまうぞ。

1つもリングをもっていないときにやられるとミスになるから、うっかりバラまいたときは拾えるだけ回収しよう。また、100個以上集めればソニックが1人増えるので、セコセコ取っていったほうがいいかもね。

上下の俯瞰でマップを把握

方向キーを上に入れるとソニックは上を見上げる。すると画面が上へスクロールして、ジャンプしなくても頭上のマップを確認できるのだ。

また、方向キーを下に入れた場合は頭をかかえて姿勢を低くすることもできる。これは敵の攻撃をかわすと同時に、足もとのマップを見るときに使えるぞ。

上に広がりがある場合は、見上げるとスクロールする。

頭をかかえて下を見下ろすこともできる。

回る回るスペシャルステージで目も回る！

ソニックにおけるスピード感とは別のウリが、メガドラで本格的に回転ルーチンを使ったこの「スペシャルステージ」だ。ここではフレームは勝手に回転するので、ソニックのほうを動かしてリングを集めよう。

ソニックは丸くなったままで、ある程度の左右移動とジャンプしかできないが、あちこちにある「R」マークにぶつかればフレームの回転する方向を反転させられる。これをうまく使ってリングをたくさん稼いだり、スペシャルステージに必ず1つある「カオスエメラルド」を取れば何かいいことが起こるぞ。

また、ここは通常の面と同じように時間制限はなく、ゴールに入るまではいくらでも粘れるのだ。このステージへ来るには、各面である条件を満たしてからクリアすればいいのだが、具体的な条件はすぐに分かるので自分で見つけてみよう。

魚から鳥へと変化する背景

一定時間で鳥→魚→鳥と交互に変化する背景が美しく幻想的だ。しかも、フレームと一番奥の背景とは別の方向に3重スクロールしているのに、処理が重くなることがまったくないのがすごい。回転機能のほうも完璧とまではいかないが、ソフト上でここまでできてしまうのには脱帽させられた。

ここには映ってないけどRマークの他に、スピードダウンやスピードアップのマークもあるよ。

ゴールに入ると超絶スピードで回転する ここは必見だぞ。

SONIC制作チーム LONG INTERVIEW

マスターがアップしてやれやれ……

――まず、簡単な自己紹介をお願いします。

キャロル 僕はソニックの企画をやっています。おおまかなデザインとマップ、仕掛けなどの部分を担当しました。

BIGISLAND 僕は、ソニックその他のキャラクターデザインです。

――実はソニックのマスターROMは、連休返上で今日、完成したんですよね。

キャロル とりあえず、いい仕事ができたなというのが感想です。もともとはマリオに対抗できるキャラクター作りから始まった仕事でしたが、今回のSONICチームはセガの中でもワガママ連中が集まってしまいました。時間はかかりましたが、そのかわり思ったようにできました。メガドラのソフトですが、ビデオゲームなみに時間をかけてます。

BIGISLAND ある程度できたものをデザインから何から全部つぶして何回も作り直したんです。試行錯誤の繰り返しです。今となったら笑えますけど部長はそのころ悲しそうな顔をしてましたね(笑)。最初ソニックはスピード感という考えしかなかったんです。そして考えていくうちに回転攻撃という発想ができあがって、今のピンボールのような動きも加わりました。

――確かにスピード感が重視されてますね。

キャロル しかし、誰でもできる簡単さが最も重要な点なんです。そのへんはすごく苦労

ZONE1

GREEN HILL ZONE

グリーンヒルは南国っぽい樹木が生い茂っていて、さわやかな風がどこからともなく吹いてきそうな、自然の息吹を感じさせてくれる丘だ。

このゲームは、最初のゾーンから心地良いスピード感が体験できるように単純な地形になっているから、ガンガン加速してとにかく先へ進んでみよう。「えっ！　こんなに広いのに、あっという間にクリアできちゃった」と驚かされちゃうぞ。

全速力で駆け抜ける360°ループ

このゾーン最大の見せ場がこれだ！　遠くから助走をつけた風小僧が、重力を感じさせない軽快さでグル～リと疾走すれぞ。気分はまさに遊園地！

これらは全体のほんの一部　まだまだ楽しい仕掛けがあるよ

俺が進めば道ができるのさ！

変にぶ厚い壁があったら思い切って回転しながらぶつかってみよう。

こんなふうに風穴があいて、新たな道が開けるって寸法さ。

ハリネズミ対イバラの道

崖に渡されたトゲ付きの棒は回転しているので、一定速度で歩かないと刺されてしまうのだ。

加速チューブの行く先は？

この細いチューブに入ると、ソニックが丸くなって自動的に加速されるぞ。

写真ではわからないが、すごい速度で曲がりくねったチューブを転がっているのだよ。

来たな、Dr.エッグマンめ！

ゾーンの最後にはソニックを目の仇にしているDr.エッグマンが、愛機に搭乗して襲いかかってくるぞ。スイスイと大きい振り子の玉をよけながら、得意の体当りをお見舞いしてやろう。ボコボコに破壊すれば「こりゃかなわん」とばかりに退散していくよ。

おおっと危ない。姿勢を低くして隠れろ！

足場からジャンプして反撃だ。

この程度でやられる俺様じゃないぜ。

動物たちを解放したらクリア！

エッグマンが去ったあとには大きなカプセルが残されているぞ。上のスイッチをふんで開けてみよう。

すると中からこんなにたくさんのフリッキーとポッキー（うさぎ）が解放されるぞ。さあ、みんな自分のすみかへ戻ってくれ。

しましたよね。ゾーン1のマップだけで4～5回ぐらい作っては直しました。今までのゲームだと、トコトコ進んで敵キャラがくるのを待ってそれを倒して先に進みましたよね。ところがソニックの場合、敵がいると速すぎて必ずぶつかっちゃうんですよ。そこをどう料理するかにまず時間がかかりました。

──スペシャルステージの回転は、読者にかなり反響が大きくて、スーパーファミコンの回転のようなことをソフト上でやってますね。

キャロル　実は回転のプログラムは、ソニックを作る前にできていて、ぜひともソニックに使いたいということで、入れたんです。きれいに回ってますよね。スピードでもスーパーファミコンにも見劣りしないぐらいのスピードで回ってると思いますね。

BIGISLAND　スペシャルステージは「キャメルトライ」と同じ操作と感違いされると困るんです。あくまでもプレイヤーを動かすのが基本なんですよね。

──スペシャルステージの発想というのはどういうところからきているんですか？

BIGISLAND　スーパーファミコンの回転は1画面しか回転できない。それならソニックでは、全部回転させてしまおうということになったんです。

──ところでソニック動きのパターンが多いですね。だいたい何パターンぐらい絵を使っているんですか？

BIGISLAND　100前後だと思います。通常の走り方だけでも2種類ありますし、360度回転する絵をもっているので、その分余計にかかっています。

ZONE2

MARBLE ZONE

マーブルゾーンは先ほどと違って、ソニックの快足を生かせる場所がない。なぜかというとこのゲームはゾーン1、3、5がサクサク進めるスピード感を重視した構成で、ゾーン2、4、6はトラップや仕掛けを慎重にかわして探索するようなマップとなっているからだ。

でも、そのかわりに「おお〜っ」とうなってしまうような、ヒヤヒヤする演出がいっぱいあって、なかなか楽しませてくれるぞ。

ちなみにゾーン名のMARBLE(マーブル)とは、大理石という意味だよ。いわれてみれば背景の冷たそうな色が、いかにもそれらしい感触でしょう?

背景の大理石作りの建物が、4メガとは思えないほど細かく描写されている。

乗ると炎上しはじめるとんでもない場所がある。早く安全な足場を探さねば。

途中から石を砕いて地下へ潜って行かなければならないのだ。

針のトラップをどかせよう

天井からつり下げられた巨大な針がじゃまで、下へ降りられない。ここはひとつ、石を右のくぼみに押しこんでみよう。

すると、くぼみについていたスイッチが反応して針がゴゴゴと上がるのだ。さあ、じゃんじゃん先へ進もう。

迫りくる溶岩の恐怖!

石を溶岩の中に押しこんで、下へ降りるための隙間を開けているところ。下を見るとなんとなく、いやな予感がするなあ。

ああっ、やっぱり! 早く走り抜けないと溶岩に包まれて蒸発してしまうぞ。

どうしてそんなに熱いんだっ!

このゾーンはいたるところに溶岩が流れていて、プレイしている本人のほうが熱くなりそうだ。

溶岩に浮かべた石を足場にして向こう側へ渡ろうとすると、突然こんなことが起きた。暑いはずなのに冷や汗が出るほど驚くぜ。

いくら小さくたって、火の玉には気をつけなきゃ。うっかり触れたら焼き印を押されてしまうぞ。

こいつめ、まだ懲りないのか!

さっき逃げていったはずのエッグマンが、またもや最後に登場だ。今度は攻撃方法を変えて、中央に溶岩が煮えたぎっている場所で襲いかかってくるぞ。

左右の足場のどちらかにいると、上から火炎を降らしてソニックを焼きネズミにしようとするから、素早く反対側の足場に逃げるのだ。ここまで来たのなら簡単なものだよ。

愛機を改造して今度は火炎で攻めるエッグマン。

ソニックの足場に火炎を落とす前に、ボコっと1発当ててやれ。

反対側の足場が鎮静化したら、ジャンプで移動。下から吹き上げる溶岩にも注意してね。

6つのゾーンのバリエーション

キャロル 面構成は全部で6ゾーンあって各ゾーン3ステージです。仕掛けは多いですよ。100じゃきかないですね。けっこう考えるの苦しかったです。とにかく大きな遊園地で遊んでいるようなゲームにしたかったので、プレイヤーがあまり悩まないような遊び感覚で作りました。もちろん各ゾーンの仕掛けもそれぞれ違うコンセプトで作られています。最初のzone1 GREEN HILL はソニックの基本ですね。走って回って細い道に入ったりします。基礎を身につけて他のZONEに備えるって感じです。ZONE2 MARBELE というのは溶岩のシーンで吹き出す溶岩とか火の玉などがメインですね。タイミングゲームの要素が強くなってます。ZONE3 SPRING YARD はピンボールみたいなアクション。バンバン跳ね回って遊んでもらいたいという元気のいいZONEです。ZONE4 LABYLINTH は水の中のシーン。実はソニックは泳げないんです。息継ぎをしながら進んでいくタイマー重視のZONEです。グラフィックにも力を入れた見せどころです。

BIGISLAND 水の中のシーンでは、スーパーファミコンのカラー演算機能に対抗するプログラムを使ってます。

キャロル そしてZONE5 STARLIGHTは、ジェットコースターみたいな面です。スピード感を満喫してもらいたいですね。最後はかなり難しめでDr. エッグマンの基地の中です。ラストステージにふさわしく作りました。とにかくプレイしてみてください。

1991年のゴールデンウィーク明け、セガ本社で収録。

ZOEN3 SPRING YARD

このゾーンのイメージを一言でいうならば、まさしく「ピンボール」としか表現のしようがない。

スプリングヤードという名のとおり、いたるところにバネが配置されていて、そのうちの1つにでも乗ったが最後だ。ソニックはプランジャーに押し出されたボールさながらに、空中でカキコキカキンと弾かれるぞ。これが本っ当に見てて気持ちいいんだ。

それから、ある地点でソニックがすごい高空から自由落下するところは絶対に見てほしいな。あまりのスクロールの速さに「メガドラってこんなに処理速度が速かったんだ」と改めて実感させられるよ。

グルグル回るトゲつき鉄球に追われるソニック。

前方不注意でリングがすべてパア。せめて1つだけでも回収しなければ。

星型の部分に触れるとめまぐるしい速さで弾かれるぞ。

ピンボールの玉になれ！

何気なくジャンプ台に乗って、真上に勢いよく飛んで行くと……。

すごい速度を保ったまま壁にそって進んで行く。この先には何があるのかな？

逆さになりながらも遠心力でツーっと歩けてしまうソニック。このスピード感が写真では伝えられないのが残念だ。

豪快！垂直登坂！

今度はここのバネを利用してみるぞ。

すごいすごい！　こんな断崖絶壁もダーッと登っちゃうのか。海外アニメみたいなノリだね。

ピポッと押して進もうぜ

あれ、行きどまりか？　なんて思ったら大間違いだ。ほら、手前にスイッチがあるじゃない。

ソニックの体重でピポッと押すと、行く手をはばんでいた石がズリズリと動き出すよ。

そろそろ本気のエッグマン

今までさんざんボコボコに叩いてきたエッグマンも、さすがに3度目ともなるとあなどれない攻撃をしてくる。

今回はソニックを針で串刺しにしようとするのだが、実はこれがくせものなのだ。針をよけて横へ逃げると、ひどいことに足場の石をひっこ抜いて破壊しちゃうから、早めに倒さないとどんどん難しくなるってわけ。

見た目は地味だけど、この針にちょっとでも触れるとダメージになる。

ソニックを刺すのに失敗すると、腹いせに石をはずしてしまう。汚いヤツだ。

あーあ、気軽に破壊してくれるなあ。でも、破片に当たらないだけマシか。

ソニックの音楽を監修したドリームズ・カム・トゥルーの中村正人さん

ドリカムのメンバー。右から中村正人、吉田美和、西川隆宏。今回ソニックの音楽を監修した中村正人さんは、東京都出身のA型、天秤座。ドリカムのバンドリーダーだ。アレンジメント、作曲、シークェンサー、プログラムを担当。笑顔がチャーミングなまじめで誠実な音楽人間。ゲームの造詣は深く、自称ハイベルの〝ゲームウォチャー〟。

ゲーム音楽を作ったのはソニックが初めてです。僕自身、今までのゲーム音楽というのはゲームのグラフィックに付随したものというイメージをもってたんです。それに単調なものが多い。だからソニックでは、メロディーを重視して映画音楽のような感じにしました。1ステージ、1ステージの曲が違う映画のテーマ音楽みたいな感じにしたかったんです。バリエーションは、豊富だと思いますよ。

そしてメガドラの音源の範囲で最高のものを目指しました。メガドラはPCMも何音か使えるので、そのへんのバランスも考えました。音楽としても、ちゃんと聞けるようなできになったと思います。

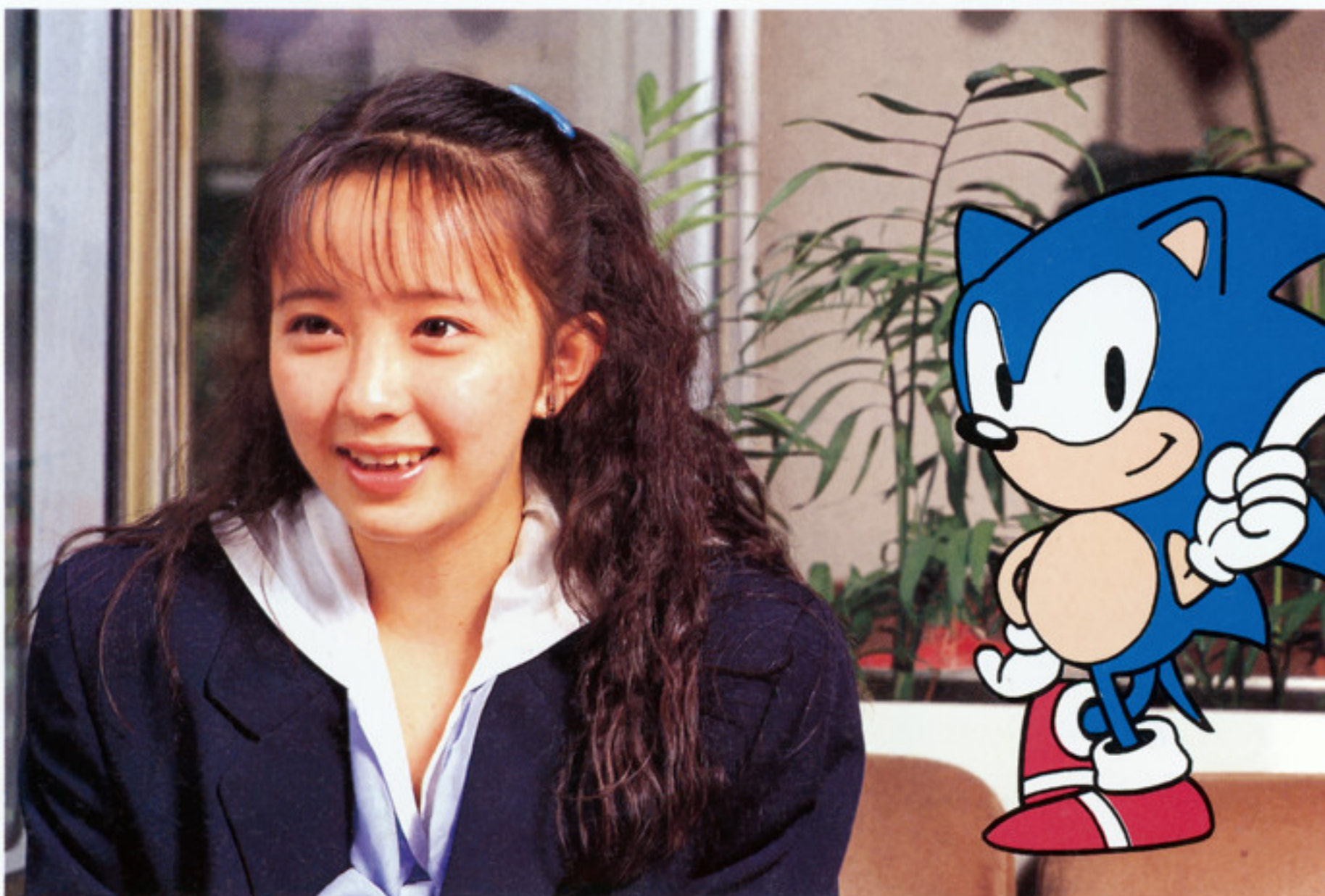
キャラクターを前面的に打ち出したゲームですし、僕もソニックのキャラは気に入ってます。そのうちソニックも映画になったりしてメジャーになっていくかもしれない。そうしたとき、ソニックの第一回映画作品のテーマにもなるような曲にしたつもりです。ソニックに一番最初に曲を提供したのは僕ってことで、うれしいです。僕たちドリームズ・カム・トゥルーの曲もぜひ聞いてくださいね。

SPECIAL INTERVIEW

高橋由美子 VS ソニック・ザ・ヘッジホッグ

な、なんと新事実、あのソニックがロックバンドのボーカルだったとは！　そこでソニックとテラの広告でもおなじみの高橋由美子ちゃんとの歌手どうしの対談なのだ！

由美子　おはようございまーす。ソニックって、かわいいですね。ネコですか？
ソニック　ネコじゃない！　音よりも速く走るハリネズミ。ハリネズミって海外じゃ童話やなんかで、けっこうポピュラーで由緒正しい動物なんだぜ。それから、かわいいつーより、かっこいいっていってくんない。
由美子　あー、ハリネズミか。そうかなって思ったんですけど。ソニックってなんていうんでしょうね、イマの子っぽいって感じですねー。頭がツンツンしてるし、手袋して靴をはいてるってとこが、けっこうキメてるなって感じがしますよ。
ソニック　ま、いちおうロッカーだからな。
由美子　うーん、生意気な性格を顔が語ってますね。
——ところで、自分の性格どう思ってます？
由美子　私は、なんていうんでしょうね。けっこう、しっかりしてそうなんですけど、そんなにしっかりしてません(笑)。でも、気は強いです。
ソニック　ノーコメント。
——趣味ってなんです？
ソニック　音楽は、仕事だし。とにかくスピードがあって速いものが好き。あとは、悪の天才科学者Dr.エッグマンのジャマをするのが趣味といえば趣味かな。
由美子　私は、読書とか音楽鑑賞とか、けっこうお嬢様っぽい趣味が多いです。今読んでるのは、村上　龍さんの『69』。けっこう、カタめの本が好きなんです。向田邦子さんとか落合信彦さんとかも好きです。映画館に行くのも好きですね。最近見たのは『グッバイ・ママ』です。
——普段なんて呼ばれてます？　ニックネームとかあるんですか。
由美子　ファンの人がグッピーってニックネームをつけてくれました。熱帯魚のグッピーなんですよね。ちっちゃくって、目が大きくてすばっこそうだから。本人は全然すばしっこくないんですけど(笑)。
ソニック　CALL ME SONIC！
由美子　ところでセガの人に聞いたんですが、ソニックって昔アメリカの空軍パイロットのフライトジャケットについていたキャラクターなんですか。そのジャケットを着てた人は、映画の『ライトスタッフ』に出ていたチャッ

左からマックス(B)、ソニック(Vo)、マッハ(Dr)、シャープス(G)、ベクター(Key)。

WHAT'S THE HEDGEHOG?

ソニックとはあんまり関係ないが、実物のハリネズミとは、食虫目ハリネズミ亜科Erinaceinaeに属する哺乳類のこと。休長13.5～30cm、尾長1～5cm、体重400～1.000gで、熱帯から温帯、森林から砂漠まで広い範囲に住んでいるらしい。ただし、日本にはいない。

SONIC(音速)とは……!?

SONIC[sa'(ɔ)nik]とは、音の、音波の、音速の、といった意味の形容詞。ところで音速とは、文字どおり音の伝わる速さだ。音速は気温15度で時速約1.224km。ちなみに飛行機が音速を超えて飛行するときに起きる衝撃波をソニックブームという(だから、なんだ！)。

ク・イエガーより先に人類で初めて音速の壁を破ったんだけど、その直後事故で……。

ソニック　そんな話、あったけ。

由美子　それから、その人の奥さんが実は、童話作家だったとか、ソニックのフライトジャケットを着てた女性カメラマンのピンチを救ったなんてエピソードも聞いてますが。

ソニック　ま、そのへんは次回作なり、映画なりコミックでそのうち説明してこう。でも、メガドラのROMの中にいるときもバンドでボーカルやってるときも、音速の壁を破ったときも、とにかくいつでもどこでも、オレは、オレ。オレ自身には変わりはないさ。

由美子　けっこう、キザですねー。

──ところで2人とも、シンガーってことで、目指すアーティストは？

由美子　特にこの人というのは、ないんですけど。そうだなあ、ベッド・ミドラーが一番好きなんです。

ソニック　シブイ、シブすぎる／　うちのバンドも、特にこれっていうのはないな。とにかく、めちゃくちゃポジティブなバンドさ。バンドの件は、他の雑誌にも出てるから読んでくれ。

──今後の目標なんてのは？

ソニック　ゲーム界のスーパースター／

由美子　予定としては、とりあえず今年は、歌メインでがんばります。今、アルバム『PEACE／』のレコーディングをしています。いい曲に仕上がってるので、おすすめかな。後は、7月にコンサートがありますからよろしくね。あと、目標ですね。とにかく素敵な女性になること。なんていうんでしょうね。教養があって、思いやりがあって品がある人。でも周りのみんなに品があるってのは、絶対無理とか、おしゃべりだってことからしてダメっていわれてる(笑)。ま、目標は目標ってことで。

ソニック　沖縄に行ってきたんだって？

由美子　お仕事で。台風が近づいていたわりには天気よかったです。

──実は、ソニックってカナヅチなんです。

由美子　えっ、ハリネズミって泳げないんですか？　そういえば、ハリネズミって砂漠にいるんでしたっけ、ジャングルにもいたっけ？私は、泳ぎ得意です。小学校6年のときまでは、カナヅチで水恐怖症だったんですけど。

──すねて丸まってますが……。

由美子　それがハリネズミの最後の手ってやつですかあー(笑)。

──END──

YUMIKO TAKAHASHI PROFILE

本名　高橋由美子　生年月日　昭和49年1月7日　出身地　埼玉県　身長156cm　血液型A型　特技　クラシックバレエ　趣味　読書　1990年4月21日、「Stepby Step」／君に止まらない」でビクター音産からシングルデビュー。7月21日にアルバム「PEACE／」を発売予定。7月20日、愛知勤労会館、7月23日、大阪厚生年金、7月25日、日本青年館でのコンサートもヨロシク／

悪の天才科学者Dr.エッグマン

メカに関しては確かに天才らしいが、正体はイマイチはっきりしていない。ソニックが、めちゃくちゃに嫌っている宿命のライバルだ。

ANOTHER SIDE OF SONIC THE HEDGEHOG

ソニックの活躍場所は、メガドラだけじゃない。もうすでに、いろんなところに登場しているんだぞ。ソニックのメガドラ以外の活躍にも期待してほしい。

ラッドモビール

ルーフミラーの下でぶらぶら揺れているソニックのマスコット。けっこう深層意識下に訴えかける演出だね。

ドリームキャッチャーのぬいぐるみ

7月中旬ごろから、おなじみドリームキャッチャーの中にソニックのぬいぐるみが入る予定だ。100円で取れるかどうかは腕しだい。がんばってくれ。

ソニックメモ帳プレゼント

実は、こんなメモ帳までできていた。今回は100名の方にプレゼント。本誌編集部ソニックプレゼント係まで(提供セガ)。

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

アクションゲームの本格派。
メガドライブに登場!!
ド迫力満点、君を夢中にするぞ!!

1

2

セイントソード
SAINT SWORD™

身もつかせぬ魔族との壮絶戦!
変身能力を駆使して、悪の魔王
ゴーガンを討ち倒せ!!

●全7ラウンド、11エリアの構成で、どのラウンドも息もつかせぬ速さでおそってくる魔物と巨大な迷路がプレイヤーの君を悩ますだろう……。

6月28日発売!!
価格6,800円
※消費税は含まれておりません。

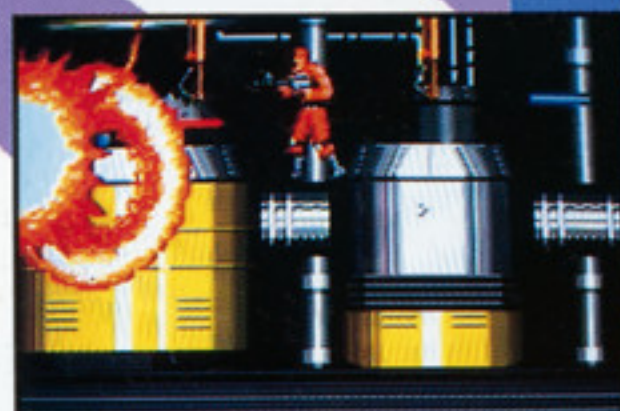
遂に「3強」の登場だ!!君の大本命は。

サンダーフォックス
THUNDER FOX™

●横スクロールに本格派アクションゲーム、
全5ステージ。

月26日発売!
格8,500円
※消費税は含まれておりません。

3

アーケード版の大ヒット作品を更に
パワーアップしてメガドライブに
遂に登場だ!!

サンダーとフォックスの超人的な若者二人が
敵要塞を次々と破壊していくが……!!
その先は君の腕次第だ……!!

RASTAN SAGA®
ラスタン・サーガ

●PCエンジンから、
さらにグレードアップして
メガドライブに
遂に登場だ!!

超迫力のアクションゲーム!!
5つの難関を
突破して進め!!

7月12日発売!
定価4,500円
※消費税は含まれておりません。

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGAMEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社登録商品 SEGA の使用を承諾したものです。

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーソフト情報局
東京03(3239)4000　高松0878(33)6340

マーベルランド

前号に引き続き、遊園地感覚いっぱいの「マーベルランド」を紹介しよう。今回はワールド3から4までだ。さてさて、どんなアトラクションがパコ王子を待ちかまえているのかな？　地底王モウルとの戦いも目の前だ。発売まであともう少し！

ナムコ／6月28日発売／7,000円／ACT／8M

WORLD3 おかしと夢の国

遊園地と言うより、童話の世界と表現したほうが当てはまりそうなワールドだ。立ち並ぶおかしの家は、まるでグリム童話の世界が飛び出してきた感じ。

このエリアからアクション性が強くなってくる。上へ下へとアスレチックが多く、意外なところにある宝箱を見落としがち。下にエリア1のマップを載せたので、参考にしてね。

えんとつ

屋根には、えんとつ。モクモク煙を3つずつ出している。これに当たるとアウト。ジェットモグルが落としてくる槍に注意しながら飛び越そう。

おかしと夢の国 AREA3-1

童話に出てくるような、おかしの家が立ち並ぶエリア。隠しワープゾーンや宝箱が意外なところにあるぞ。探してみよう。

BIG WHIR

片方にパックマンが、もう一方には台のついた乗り物が、グルグル回っている。この先にはボーナスターゲット。的の中心より、ちょっと下に位置したところでジャンプ。7650点取って、気持ちよくゴールしたいね。ウイングを持っているなら"BIGWHIR"と書かれた看板の裏へ行ってみよう（ちゃんと降り立てるようになっている）。隠しアイテムが見つかるかもしれないぞ。ぜひ探してみよう。

お菓子と夢の国 AREA3-2

どこまでもキャラメルの湖が続いているエリア。落ちないように足場を確かめながらジャンプしていこう。

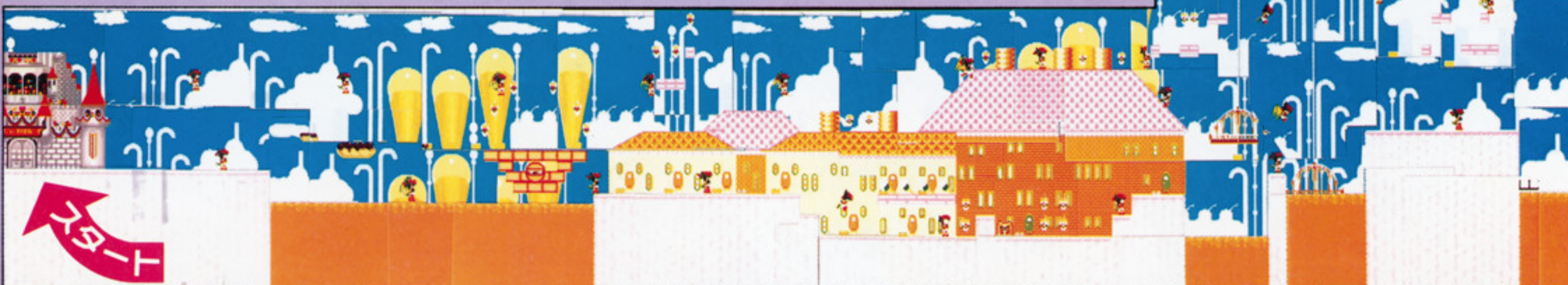
樽（たる）の周辺にはムラサキピラワニが2匹いる。早めにローリングアタックで倒しておき、ゆっくり確実に渡っていくべし。また、ボーナスターゲットの前には分身ブランコが。どうやらこのエリアでは、分身がいないとクリアしかねるようだ。最初のほうでアイテムが取れるから、ここまで維持しよう。

お菓子と夢の国 AREA3-3

お待たせしましたのローラーコースター。3台のコースターがつかず離れず進んでいくぞ。

地下にもぐったら、しゃがむと覚えておこう。天井のトゲトゲが刺さるからだ。アイテムもないし、地上までそのままの体勢でやり過ごすこと。

下にすきまの開いている看板は、しゃがむだけで通過できる。慣れてくれば一瞬で判断できるぞ。

スタート

お菓子と夢の国 AREA3-4、3-5 スウィーティー城壁

エリア４ではジェットモグルが異常に出現。槍が落ちてくるのを確かめてから先に進もう。タイムの余裕もあることだし。また、蒸気船の中ではローリングアタックが有効。ジャンプする高さがないからね。天井にぶつかってヤリモグルのえじきにならないように。

ほかに比べ、エリア５は短い。動く石段を利用して、キャラメルの湖をやり過ごそう。安全を考えるなら城壁の上を渡っていくのがベスト。キャプテンモグルやメデューサヘッドなど強烈な敵がいるけど、足場さえ踏み外さなければ大丈夫。でもゴールするには、下から上へ丸太を飛び移らねばならないのだ。

カラフルなボールは、湖の架け橋。ずっと乗っていると沈んでしまうので、ポンポン飛び移ろう。もちろん足場を確認しながらね。

ヌッと現れるカベの石。怒った表情のときなら乗れるのだ。これを利用して城壁の上へいくことができる。顔の変化とヤリモグルの動きをよく見て渡るべし。踏み外したらアウトだ。

お菓子と夢の国 AREA3-6、3-7 城壁・城内

水たまりかと思いきや、バックの青はカベの色のようだ。

行く手に立ち並ぶメデューサヘッド。バネとボールを使って倒そう。

ホバリングしながらトゲを避けよう。ここでは必須アイテムだ。

エリア６。城壁の続きだ。上に書いたことを注意していれば楽勝。

エリア７でこのワールドは終わり。前半は頭上から雷を落としてくるデンちゃんや上の足場からいきなり落ちてくるアイスマンなどにぶつからないように。また、後半はウイングがあると便利だ。ホバリング・落下・ホバリングを繰り返しながらトゲを避け、ゴールへ進もう。

そしてワールドの最後にまちうけてるのは

プリンセス・ア・ラ・モードとの“カードさがし”勝負だ!

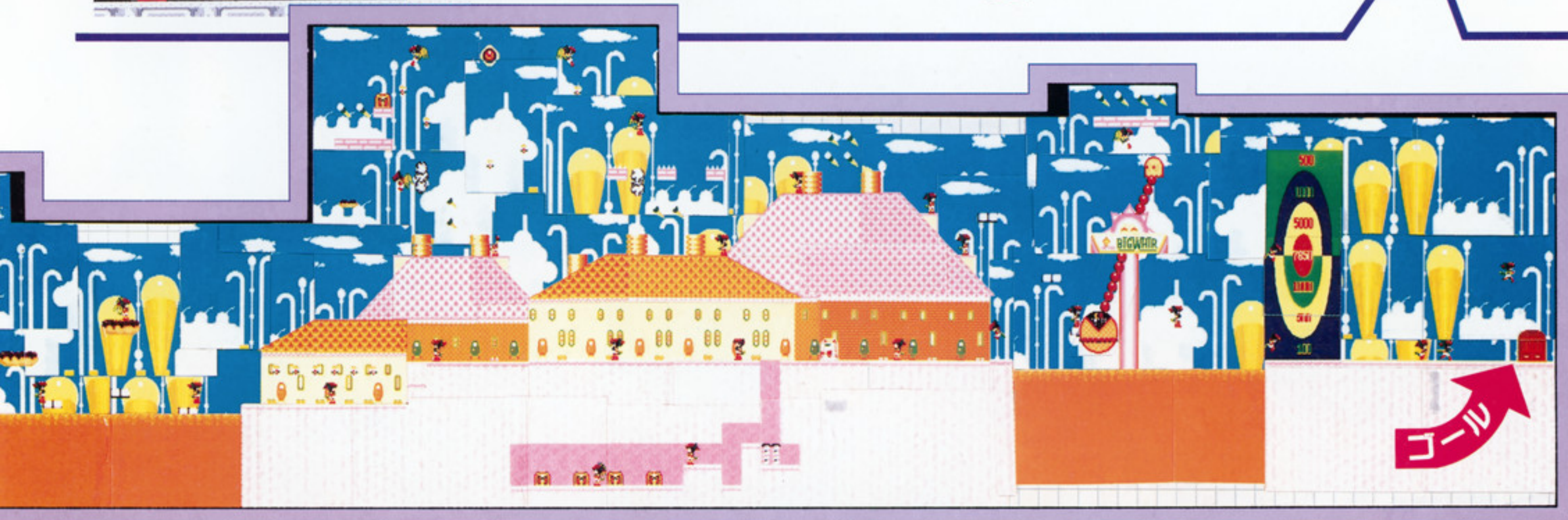
わたしと カードさがしで しょうぶしなさい

バニーちゃんの持った看板と同じマークを、パネルの中から探し出そう。早いもの勝ちのスピード対決。穴の開き方と棒の位置がポイントだ。

ワールドの合い間には

美しいスターパレードが

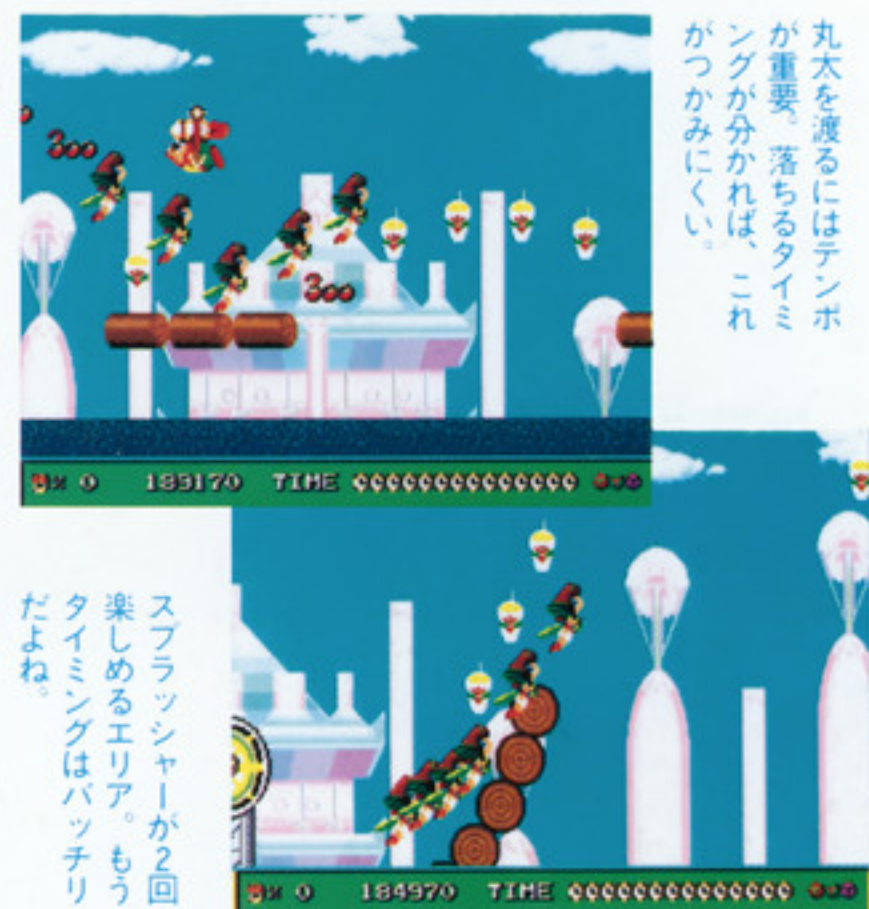
妖精を助け出すと、スターパレードへ導いてくれる。空から降ってくる星を、片っぱしから取るのだ。このとき、ジャンプとローリングアタックをフルに使って、なるべく大きな星を取ること。星の大きさによって、ボーナス得点が違うからだ。バックにはナムコゲームのキャラが、立ち並んでいる。ここではワンダーモモ、パックマン、ワルキューレなどが登場する。これらの上に乗って、星を取ることもできるんだよ。

ゴール

WORLD 4 マーベル城

このワールドからムチャクチャむずかしくなる。地面は氷のようにツルツル滑るし、坂が多い。勢いがついて湖にドボン、というのも少なくないのだ。

とはいえ、この特徴を使わなければならないこともある。空に浮かんだ足場に乗るなどの場合だ。坂を駆け降り、中ほどにきたらジャンプ！ 着地したらすぐ体勢を整えるなど、忙しいことこのうえないけどね。でも、こうしないと先に進めないぞ。また、湖を渡るのに、丸太を渡るしか手段がないときも。テンポよく飛び移らないと、足場がどんどん崩れていく。走ってジャンプ、またジャンプなど自分なりのリズムをつかんでおくべし。このとき分身がいると、見た目にはおもしろい。ジェットモグルを倒すのにも便利だしね。

マーベル城 AREA 4-1クリスタルの広場

足場が滑るので、無理な動きは禁物。坂道は充分に注意しよう。

丸太を渡るにはテンポが重要。落ちるタイミングが分かれば、これがつかみにくい。

スプラッシャーが2回楽しめるエリア。もうタイミングはバッチリだよね。

マーベル城 AREA 4-2 クリスタルの広場

ツルツルエリアパート2。エリア1に比べ、足場が心もとない。確実に乗っていかないとドボンになっちゃうぞ。

アスレチックを利用して、宝箱を取ることも忘れずに。バクダンモグルが守っているけど、爆弾を投げる間をぬって必ず取っておこう。

ボーナスターゲットの前には、またしても分身ブランコ。これを使わなけりゃゴールできない。いつでも分身はつけておきたいものだね。

マーベル城 AREA 4-3 マーベル城

マーベル城はエリアを通して異常に広い。隠しワープゾーンが同じエリアのトビラにつながっていたりするので、増所をしっかり把握しておかないと迷子になっちゃうぞ.

おかしいな、と思ったらいってみよう。ちなみにここは隠しワープゾーンだ。

マーベル城 AREA 4-4 マーベル城

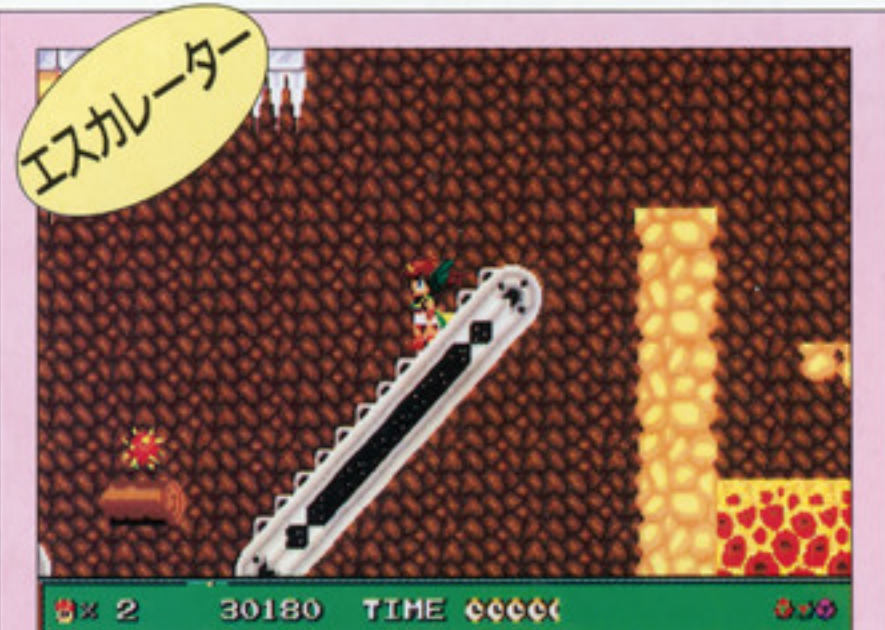
とにかく広く、迷うこと必至。

急な斜面が続き、ヘコミにはメデューサヘッドがたくさん待ちうけている。ウイングを持っていれば、ホバリングで攻撃を避けよう。

とげもある。いたるとこよにかる。落ちてくるものもある。宝箱も多いが、取るには命がけだ。こういうところでは、ジャンプは避けたい。ぐっさり刺さったらアウトだからね。

迷いに迷ってゴールが見つからなかったら、右下へ進むようにしてみては？ ヒノキが2匹走っているのが見えたら、もう近い。あとは道に沿って進むだけだが、足場がもろいので要注意。

急な斜面には、必ずメデューサヘッドが。ローリングアタックで倒せ。

宝箱は欲しいが命も惜しい。とげが落ちてくる順番を確かめてから取ろう。

エスカレーター

下へまいりま〜す

初登場のエスカレーター。ちなみに、この下には溶岩が広がっている。落ちないように乗り継いでいこう。また、ジャンプも控え目にしたい。天井にはとげが突き出ているので、間違えばグッサリ。
ここでは下りエクカレーターしかないが、ほかのエリアには、もちろん上りも用意されている。よく確かめてから乗らないと、とんでもないところへ連れていかれちゃうぞ。

マーベル城 AREA 4-5 マーベル城

あれぇ？　足場がないぞ？　でも大丈夫。近づけばユラユラ橋が現れるのだ。ニクいしかけだね。

スタート直後に、落ちてくるとげ。慌てずよく見れば充分避けられるハズだ。

クリスタルの台がグルグル回っている。これに乗って向こう岸へ。ちょっと息抜きできる。

ワールド3のキャラメルの湖より、溶岩がずっと続いている。このエリアではウイングが必須アイテム。2ヶ所で手にはいるから必ず取っておくように。ホバリングを利用すれば、溶岩も針も充分やり過ごせるからだ。

また、分身のアイテムを取ったら無駄に使わず、後半までもたせよう。対メデューサヘッド、トーテンモグルに備えるためだ。シビレ光線や炎を放ったあとに進めば必要ないけど、それでは限られたタイムが惜しいからね。無理は禁物だ。

マーベル城 AREA 4-6 モウルのとりで

ついにやってきたボス・モウルのとりで。複雑なしかけが用意されている。ここをクリアすれば、モウルとの対決が待っているぞ！

最も注意したいのは、ゴール近くにある分身アイテムを必ず取っておくこと。その左側に分身ブランコがあるんだけど、これを使わないと手前まで登れないのだ。スプリングもあるけど届かないからね。着地したらすぐローリングアタック。左のカベに、メデューサヘッドがいるぞ。

動く石をどう進めるかもカギになっている。

ここがポイントの分身ブランコ。しっかりアイテムを取ってあるかな？　左上のメデューサヘッドに気をつけよう。

エリア初の床が動くしかけ。ファーストフードを取ろう。

動く石はよく考えて動かすこと。やり直しはきかないぞ。

そしてワールドの最後にまちうけてるのは

地底王モウルとの“モグラたたき”勝負だ！

いよいよ、にっくき地底王・モウルとの対決だ！

ここではモウル叩きならぬ、モグラ叩きでの勝負。6つの穴のどれかから現れる相手を、音楽が止まったと同時に殴る。先に3回叩いたほうが勝ち。反射神経を要する戦いだ。相手が相手だけに、ちょっとプレッシャーがかかるかな？　でも今まで戦ってきたボスたちとのことを考えれば、充分勝っていいハズだぞ。

あちこちに現れるモグルとパコ王子。よく見ておかないと、やられちゃうぞ。

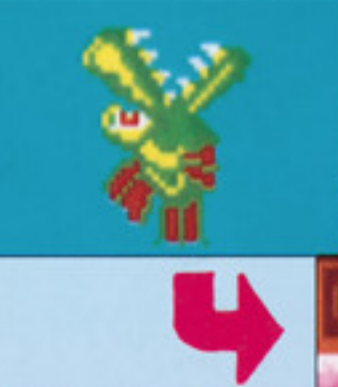
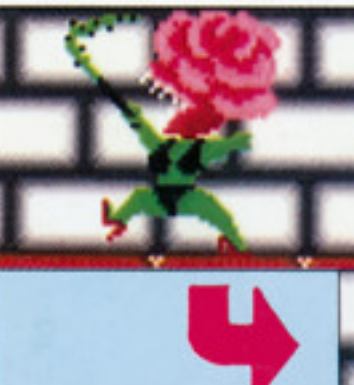
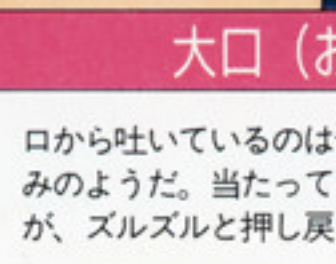
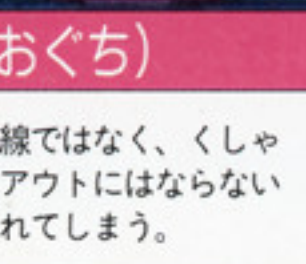
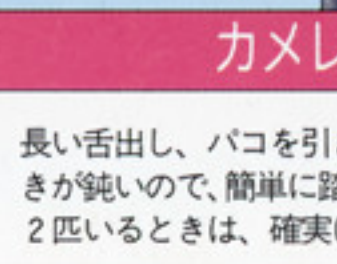
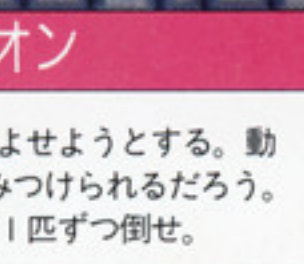
これも反射神経が問われる勝負だ。マーベルランドを取り戻すためにがんばろう。

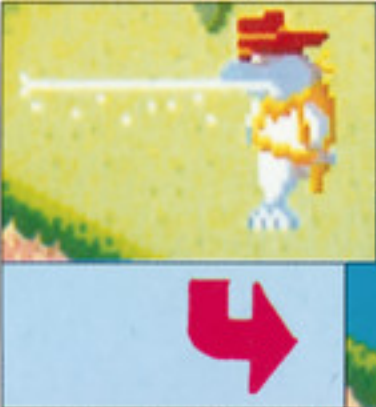
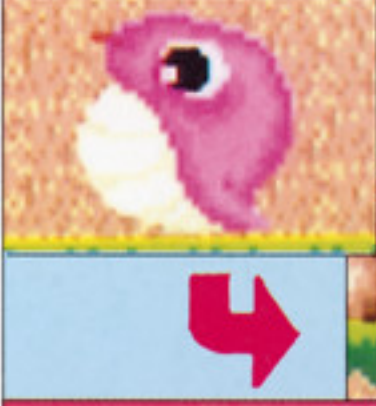
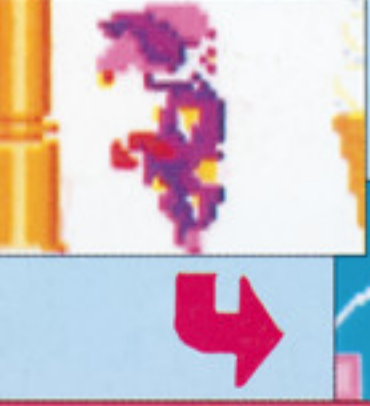
マーベルランド奪取まであと少し！　とはいえ、これだけで終わるのかなぁ……？

はたして、パコ王子はマーベルランドを、4人の守護精を救うことができるでしょうか？　キミの指に期待します！

次のページから、ボクの行く手を邪魔する敵キャラを紹介するよ！

登場モンスター一覧

パコ王子の行く手を阻ぐ、かわいいモンスターたちを全紹介だ。

これは ローリングアタックのみ有効な敵

ジェットモグル	ジェットモグル	メデューサヘッド	トーテンモグル	ヒノキ	メクジラ	ワニドリ	UFOモグル
ワールドを通して現れる敵。背中にしょったエンジンの上に乗れる。	攻撃してくるジェットモグル。槍を落としてくるぞ。	頭にある毒ヘビのため、踏んでも倒せない。シビレ光線を出す。	木星の生物だが、口から火を吐き攻撃してくる。燃えないのかな？	葉の部分が燃えているため踏みつけられない。落ち着きのない木。	倒す必要がないキャラクター。背中に乗れるけど潮を吹くとアウト。	こいつも倒す必要なし。背中に乗れば、城壁の上へ運んでくれる。	またまた倒さなくていいキャラ。背中のUFOに乗れちゃうぞ。

こいつらは 踏めば倒せちゃう敵

「マーベルランド」に登場する敵キャラは、モンスターと言いがたいほどかわいすぎる。倒す前と倒したあとでは、表情がまったく違うのも面白い。ここでは、倒す前と倒したあとの写真を載せてみた。見比べてみると、けっこう楽しいぞ。

エスカル号
かたつむりのモンスター。この世界ではトランスポーターらしい。序盤によく出現する。倒されたあとの、まぬけな表状がよい。

チュウリップ
ピョンピョン跳ねながら、真っ赤なハートを投げキッスしてくる。これに当たるとアウト。まるでタラコをくっつけたようなくちびる。

ミドリピラワニ
湖の中から突如飛び上がり、大きな口を開けてパコを飲もうとする。キバを向いているときでなければ、踏みつけられるぞ。

ムラサキピラワニ
ミドリピラワニの紫色版。こいつも湖の中から現れる。橋の周辺に出現したら、先にローリングアタックで倒しておくといい。

ヤリモグル
槍を持ってウロウロしている地底族。中には地下から穴を掘って登場するやつもいるぞ。ワールドを通して出現する。

キャプテンモグル
頭の帽子をブーメランのように投げつけてくる。が、帽子を踏めば使えなくなるようだ。2回続けて踏まないと倒せないぞ。

モンシロモグル
地底族でありながら、羽を持ったモグル。ただ空に浮かんでいるだけで、特別襲ってくることはない。

オトシゴン
水の中にいるくせに翼があり、かといってパコと同じドラゴンではないのに火を吹ける。なんともおかしな生き物だ。

ドカタント
いつも地面を掘っている。掘った土には無関心のため、コロコロと転がっている。これに当たるとアウト。注意しよう。

バッター
いつもバッティングの練習をしているバッタ。上でもまん中でも、パコを狙って打ち分けてくる。打率はいくつだ？

ハチミッツ
あまり機会はないが、踏みつけるとポンと弾けてしまう。大きな針に注意すれば、やりすごすことも可能だ。

バーバラ
モウルによって、こんな毒々しいモンスターにされてしまったバラ。振り降ろすトゲに刺されないよう、踏むべし。

大口（おおぐち）
口から吐いているのは光線ではなく、くしゃみのようだ。当たってもアウトにはならないが、ズルズルと押し戻されてしまう。

カメレオン
長い舌出し、パコを引きよせようとする。動きが鈍いので、簡単に踏みつけられるだろう。2匹いるときは、確実に1匹ずつ倒せ。

バクダンモグル
大きな体とアグラをかいているのが特徴。袋の中をゴソゴソしていたかと思うと、爆弾を取り出し投げつけてくる。2回踏みつけろ。

テッポウウオ

メガドライブ版オリジナルキャラ。水を吹いて攻撃してくる。これに当たると×。飛び越して避けるのがGOOD。

木クラゲ

背景かと思いきや、通り過ぎると動き出す。最後まで追いかけてくる努力をせず、湖などに飛び込んでしまう。

デンちゃん

いたずら好きな子供の雷様。雲の中に体をうずめていたかと思うと、いきなり立ち上がって雷を落としてくるぞ。

ツキノワグマ

ぬいぐるみのようなクマ。ところがどっこい、頭上のブーメランがクセモノ。小刻みに飛び回っているので、踏みにくいのだ。

マッシュ

赤くなりながら近寄ってくる。恥ずかしがりやのマッシュルーム。でも、あまりそばにいくと大きな口を開けて襲いかかってくる。

サメザメ

水のから飛び出し、弾のようなものを２発投げつけてくる。踏みつけると怒りながら去っていく。

カモン

指で「カモン、カモン」と手招き、ストレートパンチを繰り出してくる。どこに隠しているのか、負けるとネギを背負って逃げていく。

ビョンモグル

オリンピックを目指しているのか、三段跳びを練習している（らしい）。タイミングをつかむまでは、踏みつけ困難。

ヘヴィ

元々はスマートなヘビだったらしい。が、どこでどう間違ったのかブクブクに。踏むと白いハンカチを振りながら去っていく。

アイスマン

アイスクリームのモンスター。体を振り振り襲いかかってくる。アイスだけあって非常にモロく、一発で倒せるぞ。

デビルピエロ

よ〜く見ればピエロとわかるけど、なかなか判断しずらい。ウロウロとつかみどころのない動きをするので、踏みにくいかも。

ベロキャンディー

大きな舌をベロベロ出し、ジャンプしながら近寄ってくる。どうやら自分の体をなめ回しているようだ。うまいか？

バクフウトランプ

サングラスをかけた、生意気なトランプのモンスター。グループを組み、ジャンプしながら襲ってる。

ペンギンサン

一瞬、動きを止めて考えごとをしているようだが、実は何も考えていないらしい。脇にかかえたペンには、何か意味があるのかな？

ヘビメタモグル

地底族のミュージシャン。ノリにノってギターを弾きまくっている。音波を発して、攻撃してくるぞ。

ジャイアントバーガー

巨大なハンバーガー。大きな口を開けて襲いかかってくる。食べたらお腹いっぱいになりそうだが、あまりおいしそうではない。

マーベルランド

そして

各ワールドの最後で待ちうけるボスたち

グレートコンドル

ワールド１のボス。翼族のリーダーである。花の国に陣取り、パコ王子に〝ポカスカジャンケン〟を挑んでくる。その割には弱い。

ヨロイアンコウ

その名のとおり、鎧を着込んだアンコウだ。こいつは〝フウセン割り〟で戦う。一回勝負なところが、敵ながら潔くていいよね。

プリンセス・ア・ラ・モード

元々は夢の精だったが、モウルにそそのかされ、悪の道に踏み込んだ。〝カード探し〟で負けると、ハンカチを噛みしめ、ヒステリーを起こす。

地底王・モウル

地底族の王。自分の力が地底にしかおよばないと不満を爆発させ、地上征服を企んだ。パコとは〝モグラたたき〟で勝負することに……。

大胆不敵！

HYPER TECHNOLGY ・講座・

by 阿木二百

VOL.4

ダーウィンも悩んで大きくなった！?！

メガドライブの百万倍のパワーをもつテラドライブが発表され、無限倍のパワーをもつ無量大数ドライブの登場も噂される（そんなマシンはね〜よ）の今日このごろ、キミはダーウィンを知っているだろうか？　なになにクレメンタインだって？　そりゃオーマイダーリンだろ〜が。

ダーウィンとは〝進化論〟を唱えた学者で、これが当時としてはものすごいハイパーテクノロジーというか、ぶっとんだ仮説だったのだ。

ところが、そのダーウィンですら悩み（ジレンマ）を抱えていたというわけで、現代によみがえった彼の活躍やいかに！

そもそも進化論とは？

歴史的に見ると、キリスト教的な世界観が支配する西洋の国々、（イスラム教、その他の宗教の人、ゴメンナサイ）では、人間を含むすべての生物は天地創造のときに神の手によって作り出されたことになっていた。なぜならば、聖書にそのように書かれているからだ。聖書はノンフィクション、すなわち事実を記録したものであると考えられていたのである。

この考えに従うと、アダムとイブの住むエデンの園ができたとき、すでに地球には現在見られるすべての動物が生息しており、その後絶滅したものはあったにせよ基本的にその種類は増減していないということになる。

ところがダーウィンは、生物は何万年、何億年とかけて、単純なものから複雑なものへと進化と分化を繰り返して現在に至ったのだという仮説（進化論）を発表した。これはアダムとイブの存在を否定するばかりでなく、人間も犬も猿もキジも鬼も（いや鬼は違うが）もともとは１つの単純な生物から分化したものであるという、トンデモナイ結論を導き出してしまったのである（ちなみに「人間の祖先は猿」という表現は間違い。もしそうなら、現在の猿が進化するといつかは人間になってしまう。正しくは、「人間と猿の祖先は同じ」ということで、大昔のある時点で人間へと進化する種と猿へと進化する種に分化したってなわけ。他の動物への分化は、それよりもっと早い時期にあったことになる）。

現在でもアメリカには「学校で進化論を教えるのは好ましくない。もし教えるなら神による天地創造の事実を知らせるべきだ」という信心深い人もいて論争のネタはつきないが、理性で考えればやはりダーウィンに軍配が上がるだろう。

ダーウィンの悩み（ジレンマ）とは

世の中にゲームのネタは数々あれど、ま、古今東西のファンタジックなストーリーを下敷きにするとか、幾何学的な法則にもとづくなんてのがポピュラー。ところが今回とりあげた「Darwin'sDilemma」（ダーウィンズジレンマ）はこの進化論にヒントを得たものなのだ。もちろん、生物の進化の歴史を正確に追っていったら「SimEarth」なみの複雑さになってしまうので、そこはそれ、適度に手を抜いている。

基本ルールを説明すると、縦７×横13の盤上にアメーバやらゾウリムシやらタコやらの下等生物が並んでいて、これをダーウィンのコマを使って移動させる（動かせるのはダーウィンだけ）。

生物の移動方法には２通りあって、まずダーウィンを移動したい生物の横にもってきてその生物を押すってやつ（プッシュとよぶ）と、ダーウィンと生物の位置を入れ替えるもの（テレスワップとよぶ）だ。

プッシュされた生物は押された方向（縦か横）に滑っていき、他の何かとぶつかることになる。何かが別の生物ならその横で止まるだけだが、同種の生物だと合体して見かけは変わらないものの進化のためのパワーが蓄積されるようになる。ステージごとに進化の系統図が与えられるので、それにしたがって生物を合体し、より高等な生物を作り上げることで面クリされるしくみだ。

もちろん必要な生物が都合のよい場所にいるとは限らないが、そんなときに便利なのがテレスワップ。テレスワップはプッシュの準備のようなものであり、進化に都合のよい位置に生物を瞬間移動しするために使えるのだ。ただし、テレスワップは使える数が限られており（初期状態で８回まで）、面クリして２回分が手に入るだけだから慎重に使う必要がある。

点数計算は厳しくて、合体や面クリで20〜50点加算されるものの、テレスワップを使うと40点マイナス、アンドゥコマンドで１つ前の状態に戻すと20点マイナスといったぐあいにバランス感覚が要求される。

生物の並びによっては、逆にテレスワップを使っても、使わない場合よりも点数が高くなる場合もあるので、これがけっこう悩みの種。ああ、早く人間になりたい。

Score 0
Level 1
TeleSwaps 8
DARWIN'S DILEMMA

この面の場合、ゾウリムシみたいなやつをタコに進化させさらにクラゲにしていくわけだ。

ゲームデザイナーの領分

第5回

「ある黄金律」
―世の中にある黄金律を探る―

門倉直人

優れた作品がいつの世もすぐに確実に評価され、受け入れられるというわけではない。むしろ「ようやく評価されたときには、すでに作者がなくなっていた」ということも珍しくはない。しかし「平均よりちょっと優れた技量さえあれば必ずヒットする脚本（シナリオ）の作り方」という一種の黄金律がショービジネスの世界にはあるらしい。それは（少々乱暴かもしれないが)「異なったキャラクターを掘り下げ、可能なかぎり多く登場させる」というものだ。

世の中をグルリと見回してみれば、なんともこの黄金律にそった作品が多い。ミュージカルや映画では〝コーラスライン〟とか〝セント・エルモス・ファイアー〟などが典型的な例だろうし、ＲＰＧのリプレイ風ファンタジー小説とかであれば『ドラゴンランス戦記』が良い例だろう。

このシナリオ作成技法の狙いは「個性が異なるキャラクターをできるだけ多く登場させ、それぞれのパーソナル・ヒストリー、すなわち各キャラクターの人生を描写する」＝「作品を鑑賞する人間が自分自身の思いこみに結び付けやすいキャラクターを見い出して、その作品自体に思い入れをする可能性が高くなる」という単純な公式に基づいているといえよう。言い換えれば、作品を鑑賞する者が作品に登場するキャラクターのエピソードを理解して、知らず知らずのうちに感情移入してしまうようなシナリオを構成することなのである。作品の中から鑑賞者が気に入ったキャラクターを見い出すことができれば、それはそのまま作品全体の評価へと拡大解釈されやすい。

さて、さんざん長い前ふりをしたのは「このシナリオ作りの黄金律が、果たしてコンピュータゲームにもあてはまるか」という問題を考えてみたかったからだ。

4月×日ドラクエⅣの評価からシナリオ作りの黄金律を

わが国の代表的ＲＰＧともいえる〝ドラゴンクエスト〟は、今のところⅠ～Ⅳまでのバージョンがある。そして、これらの諸作品のうち「どれが一番面白かったか」、あるいは「どれが一番つまらなかったか」という評定は(僕の聞き調べた範囲では）プレイした各人によって相当バラツキがある。なかでも特に興味深かったのは〝ドラゴンクエストⅣ導かれし者たち〟に対する評価であった。これが一番面白かったという人と一番つまらなかったという人との間には、きわだった対照がある。〝ドラゴンクエストⅣ〟は、〝黄金律〟に即したシナリオ構造をしている。最終的にパーティーを構成する各キャラクターたちは、個々人の事情とパーソナル・ヒストリーを持ち、前もって章立てされたシナリオで語られる。そして、最後に彼らは一つの運命のもとに集い来たりて、大きな一つのクエストを達成しようと協力するのだ。

このシナリオ構成は、先ほど述べた典型的な〝黄金律〟の手法である。しかも各パーソナル・ヒストリー別にテーマ音楽を変えたりして、シナリオの雰囲気（フレーバー）から見ても非常に感情移入がしやすくできているように思える。なのに「一番つまらなかった」という人がちょくちょくいる（もちろん大変高く評価する人も多い）ということが不思議なのだ。「つまらなかった」と評価する人は、さまざまな理由をあげている。しかし、僕にはこれらの理由の多くが「どうして？」と聞かれて〝とりあえず〟出てきたようなごく表面的な理由であるような気がしてならないのだ。〝黄金律〟が本来約束するだけの効果をプレイヤーにもたらしていたならば出てこなかった不満のように思える。してみると、ことコンピュータＲＰＧの類で準備される「シナリオ」には、それ以外の（物語がすでに固まってしまっている)「シナリオ」での黄金律が必ずしも素直に適用できないものなのかもしれない。

「ドラゴンクエストⅣ」に対する不満として「最後のシナリオでの戦闘時、勇者以外のキャラクターを自由に操作できない」という点をあげる人がいる。一方で「だから面白かった」という人もいる。この評価の対立は、コンピュータＲＰＧにおいてプレイヤーがパーティーキャラクターをどうとらえているかの差が明白に現れているといえよう。そしてまた、この対立評価の深層にこそ、通常のシナリオ作りの黄金律をそのままコンピュータゲームに適用できるかというカギがあるのではないだろうか。

コンピュータゲームに登場するキャラクターでプレイするプレイヤーは、ゲームを進行し課題をクリアしていく中心が自分であるという意識をもっている。映画や小説の場合は「その物語世界の傍観者」から出発するのに対し、ＲＰＧなどの場合は、すでに「その物語世界の住人」であることが暗黙の了解とされ、要求され、また、プレイヤーのほうでも期待している場合が多い。前者の場合はしだいに作品世界の「他人であるキャラクター」に共感していくという過程が重要だが、後者の場合は必ずしもそうではないようだ。非常に重要な相違であるこの点に関しては「キャラクターに〝いのち〟を吹き込むとは」と題して、次回に述べてみたい。

創世マシン

GENESIS 情報局

VOL.3 香港土産はアブナイものがいっぱい

by麻川彩古

で、香港なわけだ

みんな、ゴールデン・ウイークはどこへ行ったのかな。長期休暇を利用して海外旅行をした人もいたのではないだろうか。

僕なんて、ツーリングの途中で軽く事故ってしまった。打撲とかすり傷ぐらいでよかったとはいうものの、楽しく海外旅行できた人がうらやましいぞ。

海外旅行の定番といえば、なんといっても香港。必ず、1人や2人、香港旅行をしてくる知人がいたりするものだ。

香港には知る人ぞ知る電脳街がある。正式には〝登高購物中心〟というショッピングセンターで、通称電脳中心、日本でいう秋葉原みたいなものだと思えばいい。電化製品販売店に混じって、ゲームソフトショップもいくつかある。香港という土地柄もあって、正規品を置いてあるほうが珍しく、海賊版ソフトの宝庫になっているのだ。「ポピュラス」にしても、エレクトロニック・アーツ版はどこにもなくて、海賊版しか置いていない。

海賊版のほとんどはファミコン用のソフトで、メガドライブ用は数えるほどしかない。

たとえば、ファミコンディスクシステム用のソフトだと、200本以上のリストがあり、その中から好きなものを選ぶと、その場でコピーしてくれて、10香港ドル也($1.00=18.5円)。まさに著作権もへったくれもない。

これがファミコンのROMソフトになると、1本のROMに30本とか40本とかのゲームが入っているソフトを売っている。ただ、$350から$600ぐらいと、けっこう高いのが難点だ。これまでに見つけたものでは「110 IN1」というのがあり、恐れ入った。入れも入れたり、ソフト110本!てな感じだね。

で、メガドライブソフトでどんなのが出ているかっていうと、一番有名なのが、「テトリス」。版権関係の問題で日本ではついにリリースされなかったメガドライブ版テトリスが、香港ではひっそりと売られているというわけだ。

そしてメガドラ関連で一番目をひいたのは「SUPER TWO IN ONE」というやつ。一言でいえば1本のROMに2本のゲームが入ったもの。電源を落とすと、もう一方のゲームに切り替わるというシステムだ。僕が手に入れたものには「エレメンタル マスター」と「デンジャラスシード」が入っていた。

どう考えても、こりゃ違法ソフトだ。ほかにも、いろんな組合せがあるみたいで、これが1本$350だって。

さらに極めつけで、「SUPER 12 IN 1」というのがあって、これはいったいなんじゃい、と中身を確かめると、マークIII用のゲームが12本入っているのだった。「TEDDY BOY」「SOCCER」「MACHINE GUN」「GHOST HOUSE」「SUPER TENNIS」「ASTRO FLASH」「SATELLITE-7」「BASE BALL」「ACTION BOY」「HANG ON」「PIT POT」「SPY VS SPY」とこれだけ。こんなに入っていると、さえないゲームばかりとはいえ、得した気分になってしまうよね。

左はメガドラソフトが2本入っている。SUPER TWO IN ONE。右はマスターシステム12本入りのSUPER12IN1。

メガドライブの専門誌『攻略世家』。中身は日本の雑誌のそのままパクリ。

『電脳遊戯月刊』。ファミコン、メガドライブ、PCエンジンの記事を網羅している。

『月刊小天才』。ファミコンの紹介誌。ちなみに小天才とはFCコンパチマシン。

『GAME CLUB』。これも総合誌。ゲームドクターの記事など怪しげな記事が多い。

『電脳時代』。こちらはゲーム雑誌ではなくパソコン誌。IBM、アップル関連の記事が多い。

香港ゲーム雑誌事情

先月号でアメリカとイギリスの雑誌を紹介したが、香港のゲーム雑誌もへんなのが多いぞ。

まず、メガドライブの専門誌が『攻略世家』（広東語でセガは世家になるわけだ)。なのに、表紙がGAME BOYの広告だっていうのはどういうことなんだ。中身はというと、「魔物ハンター妖子」や「ふしぎの海のナディア」など、新作ゲームの紹介と今後のリリース予定がほとんど。特集記事になっていたCESのレポートなんて、日本の雑誌からのパクリだったりする。

そして任天堂の専門誌が『小天才』でスーパーファミコンが話題の中心。IBM PCやアップルの情報なら『電脳時代 COMPUTER AGE』を読めばいい。このほか、ゲーム総合誌として『GAME CLUB』と『軟体世界』『星際』も売られている。ちなみに〝軟〟とはソフトウェアをさす言葉らしい。『軟体世界』と『星際』は台湾の雑誌だ。台湾で最も売れているのが『星際』で月２回刊行のうえ、毎年『TV GAME年鑑』を出すという力の入れようだ。

ところで、これらの雑誌の広告を見てると、わけのわからんものがいろいろあって、けっこう楽しめる。

まず、GAME MASTERってやつ。これは、ゲームの途中経過をセーブするマシンだ。ファミコンのディスクシステムをつなげばディスク上にデータをセーブすることができるなかなか便利なマシンなのだ。だが、こんなことで驚いてはいけない。〝萬用遊戯博士〟（MULTI GAME DOCTOR）というとんでもないマシンがあるのだ。こいつは何者かというとメガドラやファミコン、ＰＣエンジンからなんとスーパーファミコンまでＲＯＭの中身を丸ごと吸い上げてしまうマシンだ。最初はファミコンＲＯＭゲームのみをディスクシステムに吸い上げるものだったが、〝萬用〟に進化してからはアタッチメントをつければすべてのマシンに対応できるようになった。ごていねいにも専用の3.5インチディスクドライブまであるみたいだ。というわけであらゆるゲームマシンのＲＯＭの中身は複製のしほうだい。これじゃまともにソフトを買う気が起きるわけはない。先ほども書いたようにディスクに落とされた海賊版がバンバン出回っていくわけである。とはいえ、ユーザーにとっては応えられない環境かもしれない。あな恐ろしや。

さてここで、クイズを一発。メガドラゲームの香港でのタイトル名を当ててみよう。答えは欄外だ。
１．電子機械童　２．超音女戦士　３．神魔大戦　４．影舞者　５．魔法大冒険　６．危険種子　７．彩虹島　８．王者之剣　９．威龍奇兵　10．地獄火戦機

ここらで新作情報を一発！

先月新作情報を載っけることができなかったので、いくつか紹介しておこう。

エレクトロニック・アーツからは今後、バイクレースものの「ROAD RASH」が６月に出る。３次元テトリスとして有名な「BLOCK OUT」は４月の予定だ。さらに歴史アドベンチャーゲーム「CENTURION」。それとストラテジーRPG「KING'S BOUNTY」が予定されている。

ヌービジョンからはアメコミのキャラクター、スワンプ・シングのゲームが７月に予定されている。また同じくヌービジョンの「BIMINI RUN」というモーターボートのアクションゲームはもう発売されてるので、来月あたり紹介できるかもしれない。

テンゲンからは5月に「RBI BASEBALL 3」と「MS.PACKMAN」が発売予定。そして「PAPERBOY」が7月。「ROADBLASTERS」「PIT FIGHTER」は９月と続々５本の新作をリリース予定している。

どれもこれもでき上がりが楽しみだ。どんどんGENESIS オリジナルソフトがリリースされるんで、わしゃ嬉しいぞ。

MEGA DISK とゲームマスターの広告。なんと香港にはメガドラ用のディスクドライブが存在するのだ。

これが問題のマルチゲームドクター。ＲＯＭの中身を吸い上げてディスクに落とすことができるらしい。

GENESIS名作探訪　JAMES POND　●エレクトロニック・アーツ

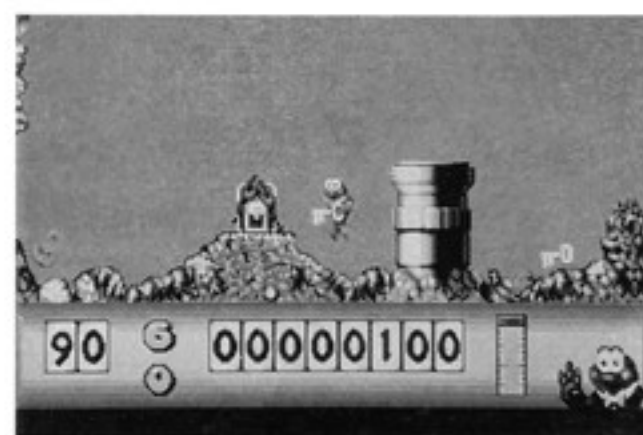
ようやくエレクトロニック・アーツからの新作が届いた。噂の「JAMES POND」だ。さっそく動かしてみる。けっこう、ジェイムズ・ポンドの動きがユニークじゃん。前にも書いたけど、これはイギリス発のソフトなのだ。だからなんだろうけど、イギリスの「SEGA POWER」誌では、アメリカでも日本でもない、イギリスで開発した傑作だ、なんて紹介している。

ははは、というわけで〝ごめんなさい〟なのだ。先月、イギリスにはセガの雑誌はない、なんて言っておいて、実は「SEGA POWER」という雑誌が出ていたんですねえ。無知というのは恐ろしいもんだ、トホホ。

で、肝心なゲーム内容だが、海棲生物の味方ジェームズ・ポンドがDr. メイビーの野望を打ち砕くために戦うアクションゲームだ。ポンドの姿を見てもわかるとおり007シリーズをパロディにして、けっこうおちゃらけている。ゲームの基本はポンドが、面ごとに異なったアイテムを集めてクリアしていくといったもの。見た目はちょっとショボいが、いい味出してると思うぞ。

タイトルからしてMGMのパロディになっている。

ちゃんとボンド・ガールもいるわけだ。

面ごとに指令が出る。この面は、鍵を見つけてロブスターを助ける。

水の中をへこへこ泳いでいくボンド。なんともいえない味がある。

金塊を運ぶボンド。場所によっては海流の影響もあるのだ。

1.アトミック・ロボキッド、2.バーニングフォース、3.ゲイングランド、4.シャドーダンサー、5.エレメンタル マスター、6.デンジャラスシード、7.レインボーアイランド、8.ラスタンサーガII、9.ダイナマイトデューク、10.ヘルファイアー

サウンド倶楽部

VOL. 20

メディアミックス大戦略! CMソングにテレビ主題歌で、ヒットをねらえ!

さて、いまの世の中レコードが売れなくなってきたといわれているのだが、そんな状況にありながら高い確率でヒットを生み出しているのが、CMやテレビ番組とのメディアミックスによる手法を使ったもの。

この方法はとくに新しいプロモーションではないが、最近ではもっとも大きな宣伝効果が得られるものといってもいい。

というわけで今回のお題はCMソング＆テレビ主題歌なのだ。

なぜ、メディアミックスか?

CM、テレビ番組とのメディアミックス効果としては、単純に考えても視聴率の高い番組で流れれば、一度に多くの人々にプロモーションできるという点。

そして、その音楽を使ったCM、テレビ番組がよければ、さらに魅力という付加価値がついてくるということで、なおグーなわけだ。

また、とくにアイドルを含めた歌謡曲関係の歌手の場合、純粋に歌だけの番組が少なくなっていて、プロモーションをする場所が少なくなってきているということも、メディアミックスが重視されることの原因ではないだろうか?

サビが命のCMソング

CM、テレビによるプロモーション効果が絶大であるということを証明するかのように、CM、テレビソングは多くのヒット曲を生み出している。

CMソングの場合は、15秒なり30秒という短い時間をうまく使うことがヒットのポイント。

つまり、曲の盛り上がりであるサビの部分だけを使ってアピールすることになる。

さらに、CMに使われるということは、簡単で覚えやすいメロディーとか、面白い音を使っているというのは条件のようなものだから、CMソングというのはもともとヒットの要素というものを備えてい

コイツは売れた! 有名CMソング＆テレビ主題曲

❶勇気のしるし／牛若丸三郎太
《三共リゲインCMソング》
歌っているのは時任三郎。もともとオリジナルだったが、人気が高まりCD化されバカ売れした。CMとはアレンジを変えて何種類か発売されている。(EPICソニー)

❷鉄骨娘・風の鉄骨娘／鷲尾いさこと鉄骨娘
《サントリー鉄骨飲料CMソング》
リゲインとならんで人気のオリジナルソング。メインはCMのイメージソングだが、CMと同じバージョンとカラオケも収録されている。(CBSソニー)

❸ゴーバンズ THE TVショー／ゴーバンズ
《「チキチキバンバン」(フジTV チキチキバンバンバン・テーマソング)「ためいきの16ビット」(パナソニックイメージソング)「ざまぁカンカンTVショー」(読売TV ざまぁKANKAN・テーマソング)「私はパラダイス」(中京TV 圭修のうしみつ天国・テーマソング)「土曜でいたい」(NHK 土曜倶楽部・イメージソング)「プリマドンナはお好き?」(フジTV オレの妹急上昇・テーマソング「スペシャルボーイフレンド」(カルピス フルーツ合楽国・CMソング)》
ゴーバンズの、CMや番組主題歌を集めたアルバム。すでにこのアルバムの曲が使われた番組、CMは流れてないが、1つのアルバムとして聴いても面白い。(ポニーキャニオン)

❹THE BEST IN THE WORLD／アリッサ・ミラノ
《「THE BEST IN THE WORLD」(アサヒ ココア風景CMソング)「STRAIGHT TO THE TOP」(ワーナーランバート ENA・CMソング)「I HAD A DREAM」(ノーシンホワイト・CMソング)「LOOK IN MY HEART」(日清製粉パスタ・CMソング)「HAPPINESS」(第一製薬センロック・CMソング)》
「ココア風景」や「ノーシンホワイト」のCMソングなど7曲をノンストップリミックスで聞かせるアルバム。いわゆるユーロビートってやつだ。(ポニーキャニオン)

❺ハンサムボーイ／井上陽水
《「エミリー」(AGF マキシム・イメージソング)「最後のニュース」(TBSニュース23・テーマソング)「夢寝見」(日産 セフィーロ・イメージソング)「自然に飾られて」(日産 セフィーロ・イメージソング)》
おなじみ「ニュース23のテーマ」など、10曲中6曲がテレビCMなどに使われた曲。荻野目洋子に提供した曲のカバーも入っている。(フォーライフ)

❻ラブストーリーは突然に／小田和正
《フジTV 東京ラブストーリー・テーマソング》
ドラマの人気もあって異常に売れた曲。ドラマ放映中はコンビニから飲み屋まであらゆるところで流れていたので、イヤでもサビのメロディーは頭に残った。

❼LADY NAVIGATION／B'z
《カネボウ 夏の化粧品イメージソング》
最近妙にヒットしているのだが、ファンの人以外からすれば見かけはTMNとしか思えない。曲のほうも少し似ているかもしれない。

❽熱血キッドの唄／東京バナナボーイズ
《サントリー熱血飲料CMソング》
鉄骨飲料に続けとばかりに出たのがコレ。なつかしのテレビヒーロー風の感じがなかなか渋い味を出しているのだ。(キティ)

❾愛より青い海／上々颱風
《JAL沖縄キャンペーンソング》
バンド名からしてわかるとおり、チャイニーズな感じをかもし出した曲が"どこかへ行きたい"という気持ちをくすぐるのだ。(EPICソニー)

❿ニュームーンに逢いましょう／WINK
《パナソニック ヘッドホンステレオ・CMソング》
WINKといえばCMがらみでなくてもそれなりに売れるので、CMの内容よりも曲ばかり記憶に残ってしまうような感じが強いのではないだろうか? (ポリスター)

⓫探してるのにぃ／FAIRCHILD《サントリー紅茶のお酒CMソング》
YOUちゃんがかわいいっ/ のFAIRCHILDのヒット曲。でも、CMの"紅茶のお酒〜"は入ってないのだ。(ポニーキャニオン)

CM知識

CMで流れている曲で、ほしい物があったらどうするか?

とりあえずはそのメーカーの名前を覚えること。そのあとでメーカーに問い合わせてみたり、レコード店で探すのもいいだろう(最近ではジャケットに○○CMソングと書いてあるものが多い)が、たくさんある場合は玄光社発行の「CM NOW!」を見ればどのアーティストのどの曲で、どのレコード会社から発売されているかがわかるようになっている。

常時200近くのリストが載っているので、ほとんどの場合はこれでわかるはずだ。

ただし、この雑誌は季刊(年4回発行)なので、どうしても発売日が合わない場合はメーカーに問い合わせるのもいいだろう。

●はみだしCD情報:「HIDEKI Greatest Hits Mega-Mix」(ポニーキャニオン) この曲は西城秀樹のヒットソングをMEGAMIXしたもので、カッコ悪いけど面白いのだ(とっても笑えます)。ちびまる子ちゃんのエンディングテーマ「走れ正直者」のc/wだが、アニメを見てない人はこっちをメインにして買いにいけ!

るということになる。

また、ＣＭソングの楽しいところは、既成の曲をあてはめるほかにも、そのＣＭに合わせたオリジナルソングを作ることも多く――この場合にはカッコ悪いラップや笑える歌詞のものも多いけど――そこから人気が出てレコード化というパターンも増えている。

また、ＣＭ自体が面白ければさらにヒットすることも考えられるが、逆に宣伝されるべき商品よりも曲だけが印象に残るという場合も多かったりする。

テレビ主題歌は内容に左右されるか?

ＣＭとは逆に、曲の善し悪しだけの問題ではないのがテレビの主題歌。とくに最近のトレンディドラマなどがいい例で、40分なり１時間40分の内容を見て盛り上がったところで流れてくるから、内容とオーバーラップして曲のもつイメージを何倍にも増幅させることができる。そういった効果がヒットにつながっているといっていいだろう。

逆に、ドラマがコケた場合はぜんぜん相手にされなくなってしまうのだが……。

CMソングの落とし穴

以上のようなことで、シングルなりＣＭの曲を含んだアルバムがヒットするわけだが、実はここに落とし穴が存在することがある。

その多くはＣＭソングの場合で、よくあるのがサビだけとってつけたような感じで曲全体としてはバランスが悪いものと、アレンジがＣＭで流れているものと発売されているＣＤとがぜんぜん違う場合。ＣＭオリジナルソングのＣＤ化には気をつけなければいけないのである。

１歩ゆずって、ＣＭだからサビだけ目立つのはしかたないとしても、アレンジに関しては賛否両論あるのではないか？

これはまさに、ゲームミュージックにオリジナルこだわり派がいるのと同じようなもの。ＣＭでも数はたぶんアレンジ容認派よりオリジナルこだわり派のほうが多いのではないだろうか。これは、ＣＭのときのアレンジを聴いて好きになったものだから、当然といえば当然のことだ。

また、アルバムの場合では、ＣＭに使われた曲以外はハズレとかまったく色が違うものばかりとかいうことも多い。とくにロック系は注意したい。

そんなこともあってか、ＣＭの曲だけを集めたアルバムなども出ているので、そっちを買うのがお得かもしれない。

CM、テレビで音楽の多様化

また、ちょっと大げさな表現だが、ＣＭソングは「音楽の多様化」という素晴らしい効果もあるのだ。

よく「いまは音楽の多様化でレコードが売れない」などといわれているが、実際は売れ線の右にならえだから、本当の意味での多様化はなかなか難しい状況だ。

しかし、ＣＭの場合は音楽だけで利益がどうとかの問題ではないし、インパクトを与えるために、ほかと違う方向性で勝負するわけだから、ハウスなどの新しいものを取り入れたり、あえてジャズ、クラシックなど古いものにこだわったり、変なラップで笑いをとったりとさまざまな方法がみられて、まさに「音楽の多様化」となっているのだ。

もちろん流行の影響はあって、以前ならランバダ、バンド関係、いまならハウスというようなものが多くなる傾向はあるものの、それぱっかりにならないところが、本物の「多様化」といえるのではないだろうか。

GAME MUSIC新作REVIEV

ブルーアルマナック

徳間ジャパン
ＣＤのみ2500円

メガドライブ版のゲームと同じ日に発売された。「ブルーアルマナック」のアレンジバージョンを収録したアルバム。

音楽制作は「ジノーグ」「ダライアスII」といったゲームのサウンドを担当した“キューブ”が行っており、派手さはないものの全曲に渡って安定したレベルの高さを感じさせてくれる。

また、このアルバムにはゲーム攻略のヒントが隠されているので、ゲームに行きづまったらリラックスがてらこのアルバムを聴いてみるのもいいだろう。

コナミゲームコレクション3

キングレコード
2800円

コナミのゲームミュージックコレクションVol.3は「サプライズアタック」「パンクショット」「エスケープキッズ」の3タイトルを収録。

コナミの良さは何といってもコナミノリといわれている統一感で、いつも同じようだが、比べて聴くとやっぱりゲームごとの味が違うというもので、当然といってしまえばそれまでだが、これがなかなか難しいものなのだ。

このアルバムでも、３つの“味”を感じることができるぞ。

SSTバンドライブ

ゴールデンウィーク真っただ中の５月２日、東京の中野サンプラザで、ＳＳＴバンドのライブが行われた。

場内は超満員とまではいかないものの、観客のほとんどは拳を振り上げたり飛びはねたりするというおなじみのロックノリ。

演奏のほうは新メンバー導入と場数をこなしたためかテクニック面での進歩が見られたこととや、MC面での切れぐあいがなかなかイカしていたが、全体的な演出としてはライトとスモークだけというシンプルなもので、昨年ズンタタとジョイントした日本青年館のステージと比べると、ステージ上が多少寂しく感じられた。

なお、この公演にはスペシャルゲストとして日本が誇るフュージョンバンド“カシオペア”のギタリスト、野呂一生が登場して、観客を大いに沸かせていた。

まだまだゲームミュージック界ではフュージョン天下が続きそうだ。

CMからミュージシャンが登場する可能性は?

これだけＣＭソングが面白くなり、なおかつヒットするということになれば商売上手の日本人としては、ＣＭソングで活躍している人たちをほおっておくようなことはしない。清水ミチコなどはそのいい例ではないだろうか。また、“ＣＭネットワーク”というＣＭソングのおいしいところを集めてアルバムを出すグループも登場した。面白さとインパクトがウリなだけに、こういった新しいタイプのＣＭスターが生まれる可能性はあるが、逆に考えれば、日本では音楽がファッションとして考えられているということになる。

これから付加価値をつけずに音楽だけでスターを生み出すのは非常に難しくなりそうだ。

●はみだしＣＤ情報：「SHE'S A WOMEN」／スクリッティポリッティ（ヴァージンジャパン／ポニーキャニオン）３年ごとに新作をリリースするというグループ。硬くて綺麗な音色とファンキーなノリがカッコイイのだ。

NEO TV-GAME MARKET FRONTLINE

新 ジャムおじさんの

Writing／ジャムおじさん
〈ゲーム評論家・本名：安田善己〉

TVゲーム市場最前線

7th

「ラングリッサー」が好調。シミュレーションゲームで勢いづくNCSに聞く

メガドラでは「スーパー大戦略」を除くと、さほど目立ったシミュレーションゲームはない。そんななかで4月に発売されたNCSの「ラングリッサー」は好調な売れ行きを示した。そこで今回、NCSにシミュレーションゲームについていろいろと聞いてみた。

「ラングリッサー」のヒットでゲーム業界四天王に仲間入り

NCS ソフトウェアプロダクト部プロデューサーの土田俊郎さん。

ジャム　最近発売された「ラングリッサー」について、僕もこのゲームは好きなもの一つなのですが、実際にマーケティングの手ごたえはどんな感じでしょうか？

土田　そうですね。シミュレーションゲームというと、ジャンル的にどうしても地味な存在で、ゆっくりとユーザーに浸透していくという傾向がありがちだと思います。けど、「ラングリッサー」は最初から人気があったのです。シミュレーションというとマニア向けのゲームになってしまいがちですが、この「ラングリッサー」は、一般的なユーザーにも抵抗なくできるようなゲームにしたつもりです。まあ、そこで、今回意図が当たって上々って感じですね。もうひとがんばりしたいところです。

ジャム　もともと御社はシミュレーションが得意なメーカーだと思いますが、「ラングリッサー」はアニメーションの速さや、臨場感のあるサウンドなど新しい要素を取り入れているようですが、どうでしょうか？

鈴木　シミュレーションというと大戦略シリーズのようなマニアックなものというイメージがありますが、「ラングリッサー」はゲーム入門者にも楽しんでもらえるように作ったため、ストーリーもわかりやすくして、アニメーションにも漆原氏を起用してきれいに仕上げました。

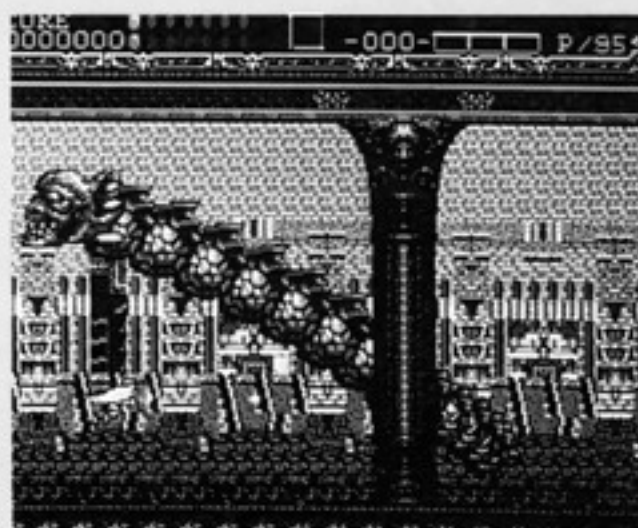
ジャム　御社はテクノソフトゲームアーツ、ウルフチームと並ぶメガドラ四天王だと思います。そこで、年齢層が若干高く、メーカーに入れこむメガドラユーザーのために、今後どんなソフトを作っていこうと考えていますか？

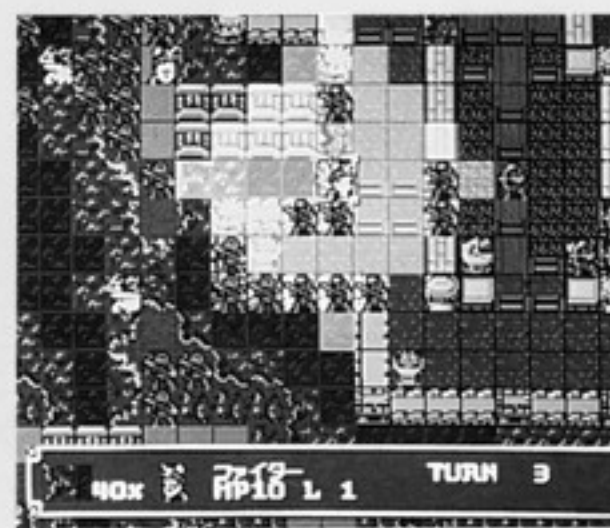
土田　うちが考えるおもしろさをオリジナルベースで作っていきたいですね。ただ、オリジナルというだけではダメなので、〝話題のあるオリジナル〞をどうやって作っていくかが課題だと思います。だから、移植ものでどんどん取りこんでいくつもりはありません。

続々と発売されたNCSの作品群

今年に入ってたて続けに3作のゲームを発売。なかでも「ラングリッサー」は4月に発売されてから5月、6月と好調な売れ行きでリピートもかかっているという。

「スタークルーザー」に続き、今年初めに発売された「ジノーグ」で今年も好スタートを切ったNCS。、次作の「魔物ハンター妖子」にはユーザーの反響はそれほどでもなかった。しかし、「ラングリッサー」は好評で、波に乗ってきているといったところだ。

■ジノーグ

■魔物ハンター妖子

■ラングリッサー

得意ジャンルのシミュレーションやRPGで勝負をかける

ジャム　メガドライブではシューティングやアクションなどのジャンルは、放っておいてもたくさん出てくるけど、RPGやシミュレーションとなると各社ともなかなか手を出しにくいようですね。その点で御社は強みが発揮できると思いますが、どうでしょう？

土田　やはり、シューティングでは難しい部分がありますね。シューティングやアクションはパッと見て、面白くないものは面白くないですから。特にビデオゲーム系のメーカーは強いですね。うちの場合、ゲーム機で3年やってきて、シミュレーションだけではなく、そろそろ、アクションやシューティングなどでもオリジナルを出せるだけの技術力も備わってきました。やっぱり、技術力が低くては何もできないですからね。

ジャム　特にビデオゲームのメーカーにいえることなのですが、ユーザーがメーカーに対する先入観をもってしまうのです。そんなにいいゲームでなくても、そのメーカーが出すのだから、いいゲームにちがいないというように。そんななかで御社はバランスをうまくみて、オリジナリティの高いものをオールラウンドでやっていくという感じですね。

土田　はい、そうです。

ジャム　ところで、今後の予定としてメガドラソフトのラインアップはどうでしょうか？

土田　今のところ「ソーサルキングダム」だけですが、本数的に減らそうということはありません。何本かは進行中のものはありますが、出てくるのは年末以降になってしまいますね。

開発を担当しているというNCSソフトウェアプロダクト部　鈴木英夫さん。

NCSの新作ソフト「ソーサルキングダム」

ただ今、キャラクターデザインを改良中とのこと。新しいキャラクターに期待。

画面では定番RPGのようだが、盛りこまれる話題性に期待したい。

新作のRPGはドラクエ型だがアンチドラクエ？

ジャム　新作の発売が年末になってくると今話題のCD-ROMでということになってくると思うのですが、CD-ROMについてはどう思っていますか？

土田　開発の立場から見ると、CD-ROMが今後メディアの将来を背負っているのではないかと思うのですよ。例えば、スーパーファミコンのソフトが8,000円、9,000円、1万円と上がっていくことは目に見えてますよね。そんななかで果たして子供たちが買えるのかどうかと思うのですよ。その点、CDというのは製造コストが非常に安くできるわけですよ。市場を再活性化するためには重要ですね。だからCD-ROMに対しては前向きに取り組みたいと思っています。

ジャム　最近、アメリカで盛り返してきたジェネシスについてはどんな取り組みをしているのですか？

土田　ジェネシス向けには「レイノス」を出しています。また、今回のCESには「ジノーグ」を出そうと思っています。アメリカの市場には非常に興味ありますから。

ジャム　最後にユーザーが期待している「ソーサルキングダム」はどんなゲームですか？

土田　一言で言うと〝ドラクエ形式だけどアンチドラクエ型で、そこに盛りこむ話題性を工夫したい〟といったところです。マニアに受けるゲームをいかに普通の人に楽しんでもらうかがこのゲームのテーマです。

追伸「これからもいいゲームを出してください」

今回、御社からお話をうかがい、メガドライブに対して、特にゲーム作りに対する真剣さが感じられました。御社のメガドラのマーケットから見た評価としては「いいゲームを出すメーカーになってきた」と思います。

メガドライブユーザーというのは、メーカーに対する思いをもっている人が多いなかで、今回発売した「ラングリッサー」により、固定ユーザーを確立したような気がします。メガドライブではシミュレーションといえば、大戦略というイメージをくつがえす、この「ラングリッサー」は私もよいゲームだと思っています。また、新作の「ソーサルキングダム」ではキャラクターを新しく作り直すということで、面白いゲームになるような気がして楽しみなところです。ぜひ、ドラクエを越えるような新しいRPGを作ってほしいと思います。土田さんのお話にもあった「話題性のあるオリジナル」に私も1人のユーザーとして期待しています。

（安田善己）

BEEPLE LAND

びーぷるランド

LETTERS

―今月の論―

シャイニング&ザ・ダクネス

セガ
8,700円
RPG
8M、B・B
'91年3月29日発売

●こいつは今までのメガドライブのRPGのなかでも一番デキがいいと思います。グラフィックは細かい所まで描きこまれているし、お城や酒場では本を読んでいる人や話し合っている人などがとてもリアルにアニメしてて感心しました。音楽も雰囲気に合っていて言うことなしです。内容のほうもオーソドックスな経験値稼ぎ型ですが、レベルはポンポン上がっていくし、イベントも充実していていいんじゃないかなぁと思います。しかし残念だったこともいくつかあります。まず、大半の敵が攻撃のときに横に体をブルブル動かすだけだったこと。やはり「ファンタシースターII」のように迫力ある戦闘シーンにしてほしかったです。それとメダリオンを取るまでは何回も1階を通らなければならなくて、ストレスがたまるのも困りものでした。そして極めつけは光の装備がなくてもゲームがクリアできてしまうことでしょう。これは本当に残念でした。話の展開からすれば、光の装備がないとメフィストは倒せないはずなのに、倒せてしまったので、とてもあっけにとられてしまいました。エンディングも思ったよりは感動しませんでしたが、とにもかくにもこのゲームは買いのゲームだとは思いますよ。

(愛知県・ピテクスかのう・15歳)

●楽しみにして買いました。でも…新しいところがあるんですか？　このゲーム？　確かにアイテムの受け渡しや戦闘時の魔法のコマンド選びは使いやすかったけど、その他が…。ストーリーも普通だし、経験値を増やしてレベルを上げるのももう飽きたという感じですね。自分のキャラクターが見えないのもつらいですね。行けるところが街と神殿と城だけってのも、ちょっと悲しいなぁ。RPGを初めてやる人なら面白いだろうけど、そんな人がメガドライブユーザーにいるとは思えません。もっと風変わりなものにしたほうがよかったんじゃないでしょうか？　まあ、優等生ゲームというところでしょうかねぇ？　なんか物足りないんですよね、メガドライブファンの私としては…。今後はメガドライブでしかできないというようなセガらしい斬新な作品を私は期待します。

(千葉県・森智子・23歳)

●確かに楽しいしデキがいい。ゲームシステムにも欠点という欠点は見つからないし、PSシリーズよりもデキはいい。だけど、魅力の点ではPSシリーズに負けている気がする。それは主人公たちがPSシリーズよりも魅力がないためだと思う。アリサみたいなのが一人でもいてくれれば、完璧だったと思う。まあメガドラユーザーは買っても損はないと思うけど、PSシリーズより一般受けしないんじゃないかなぁ～、3Dだから。

(三重県・穐田友・16歳)

●このゲームで売りものの体感RPGというのはよく出せていたと思う。街の中のスクロールなんか少しぎこちない気もするが、これは許せる範囲だと思う。しかし問題はこの世界が狭すぎることだ。初めのころはすべてが新鮮なので、そう気にはならないけど、長い間やってるとあまりにも単調すぎてイライラしてくる。それにRPGのメインである戦闘の場所が洞窟内ばかりで、無理があると思う。そしてエンディングだ。これだけ騒がれたのだから、さぞかし素晴らしいのだろうと思っていたのに、これがまた期待ハズレ。エンディングのためだけのイベントの絵がなく、言葉だけだったのにはがっかりした。以上批判ばかり書いたけど、良い面もたくさんあったゲームだ。次はCD-ROMの大容量をめいっぱい使って凝りに凝った続編を出してほしいです。

(奈良県・奥田典宏・15歳)

●ムネをふくらませながらヘッドホンをはめ電源を入れた。「S&D」の始まりである。メガドラでこんなすごいことができるのかと思わせる場面にしばしば出会った。特に会話の見せ方は絶品だった。そして3Dダンジョンの面白さも痛感させられた。こいつはまさに10点満点のデキだ。メモリの都合で入らなかったことも結構あっただろうから次回作も期待したいね。

(福岡県・受験生・17歳)

9月号のテーマは…
ようやくベールを脱いだ期待の
CD-ROM

【BEメガ総括】まさにこの春一番の期待作だったこの作品。みんなの感想はいまひとつかんばしくなかったようだ。やっぱり容量不足ためにいろいろ中途半端になったのがみんなの不満のタネになっちゃってるようだね。でも、街中の表現や戦闘シーンの見せかたなど、いろんな点で現在のRPGに一石を投じた作品ではあっただろう。やはりここはCD－ROMあたりでの続編を期待したいものだ。

ゲーム言いたい放題

●僕は「ラングリッサー」と「三国志列伝」のどちらを買うかさんざん迷ったけど、BEメガドッグレースを見て結局「ラングリッサー」を買った。やった感想は、これでほんとに4Mかと思うぐらい素晴らしいデキだった。いままでに出たシミュレーションゲームのなかでも一番のデキだと思う。戦闘シーンなんか写真で見たときはカッコわりーと思ったが、やってみると迫力満点だ。ゲーム途中のキャラクターのセリフはその場を盛り上げるし、サウンドは文句なしだ。この調子なら絶対続編を出すしかないですよ。できたらCD-ROMがいいな。

（愛知県・菅沼和明・17歳）

――なかなか評判のいい「ラングリッサー」は次号の「読者レース」でも高得点で上位をおびやかしそうだぞ。操作の一部をコンピュータがやったりして思いどおりにいかないこともあるけど、シミュレーションファンならずともやる価値はあるゲームじゃないかな。

●「雀偵物語」について一言二言いわせてください。このゲーム、麻雀部分だけをとってみれば良くできてると思います。牌もキレイでスムーズにターンできるもんね。それに字一色とかツミコミ技でダブル役満までもってきてロン！すると、スカッとして良い良い。でもアドベンチャー部分がイマイチなのねぇ。メンツも少ないと思うし。グラフィックもすごくキレイだけど、それがどーしたって思うのは僕だけだろうか？　なんかメモリのムダ使い？と思います。それだけ使うんだったら校長さんの声を男の声にしてほしかった。女の人の声はキモチ悪い。結局一日でエンディングになっちゃって金返せ～の気分だな。まっ5点はあげられると思うけど。やっぱし、NEO-GEOの「麻雀狂列伝」にはかないませんねぇ。そこで提案です。アドベンチャー要素は廃止して、「スキャンダル麻雀」を移植するってのはどうでしょう。メダルはでないけど、僕だったら絶対買いますよ。でもダメだろうな……。

（島根県・小西大・23歳）

――メガドラには「ぎゃん自己道場」という良作麻雀ゲームがあるけど、もっといろんな麻雀が出てもいいはず。その点「雀偵物語」は新しいタイプの麻雀を提供してくれたことで大いに評価したいね。

●BEメガではあまり紹介していませんでしたが「ゲイングランド」は面白い！　メガドラソフトのなかでは数少ない2人で楽しめるゲームだと思う。ただバカスカと弾を撃ちまくるだけでなく、戦略的な要素も必要だし、1面ごとにマップが変わっていくシステムもなかなか変わってて好きですな。やればやるほど面白い「ゲイングランド」、ぜひCD-ROMかテラ用のディスクで「ソーサリアン」みたいに定期的にシナリオを出してほしいと思う。

（大阪府・小林義貴・17歳）

――ドッグレースやゲーセンマニアからはあんまりいい評価を受けてなかったメガドラの「ゲイングランド」だけど、ふつうにプレイする分にはかなり面白いんだよね、こいつは。まあ定価とはいわないけど、安売り店なんかで買って一度はやってみてほしいソフトではあるよね。

イラスト

東京都・大久保良秀（19）

東京都・さつき☆めい

岐阜県・古田聡（18）

神奈川県・佐々木久美（18）

北海道・海野卓（16）

大阪府・AKDのでし（19）

大阪府・兎熊猫

【いちゃもん言いたい放題】★やい！　東亜プランのシューティング！　ゲームはとても面白いが自機のデザインがすごくダセーぞ！　もう少しマシにしてくれ～！　（埼玉県・ジャム＆岡田ファン・14歳）★やいユニパック。「XDR」を風のように出してから第2作はいつ出るのか待ってたらコノヤローなかなか出ないじゃないか。どういうつもりなんだ、おい。（愛知県・コロコロリン・17歳）

ギョーカイに言いたい!

●「アドバンスド大戦略」はいったいどれだけ発売日を延ばせば気がすむのだろう。確かに延びたことによって内容が充実しているようではあるが、やっぱり予定から半年も延ばすのは反則だと思う。発売日が近づくとまた延期、近づくとまた…の繰り返しだ。値段が高いから、こっちも気合いを入れてお金を貯めなきゃいけないのに、一ヵ月前なんかに発売日を変えられたりすると気が抜けてイヤになる。ゲームっていうのはユーザーあってのことなんだから、今後セガさんはこういうことには十分注意してほしいと思います。

(兵庫県・山本正巳・14歳)

――う～む、いくらゲームの質を良くするためと言われても、「アドバンスド大戦略」の延期の長さはひどかったもんねぇ。でもこのゲームのデキの素晴らしさをみれば、許しちゃおうとも思っちゃうんじゃないかな？　でも、やっぱり発売日関係の態勢はしっかりしてほしいよね。

●メガドライブのゲームをやるとき電源を入れるとSEGAのロゴマークが出てくるけど、あれは良いアイデアですよね。そこで、セガに一言。ちょっと気の早い話だけど、今度のCD-ROMではSEGAのマークと一緒にCMでおなじみの「セ～ガ～♪」って、生でしゃべるというのはどうですか。こういうのは他にはないし、イメージアップにもなると思います。こいつならソフトにも豪華さというか、高級感も出るんじゃないでしょうか。ぜひともお願いします。

(千葉県・大西彰・17歳)

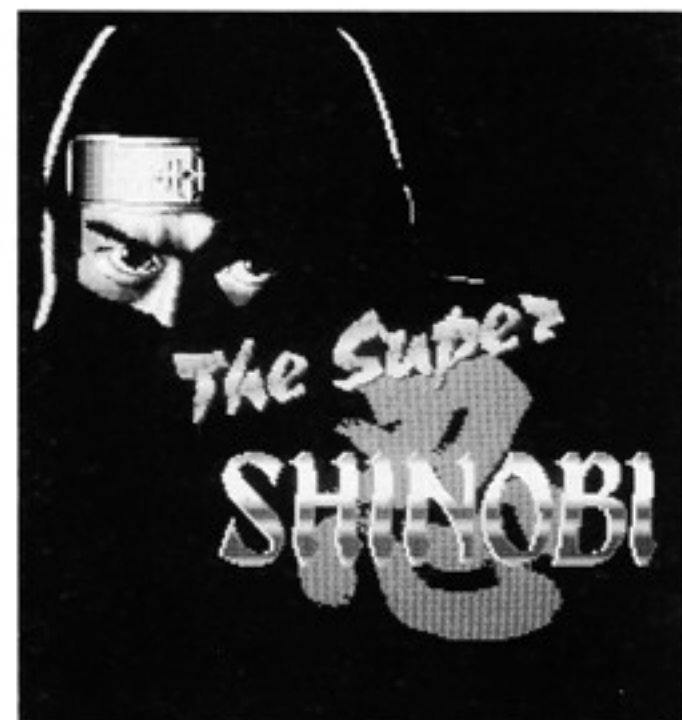
――ふっふっふっ…。実はキミの意見はすでにあるソフトで実現されていたりするのだよ。しかもそいつはCD-ROMのソフトではないのだ（何のソフトかはヒミツだけど、例のアクションゲームだよ)。でもCD－ROMには全部のソフトに「セ～ガ～♪」を入れてほしいよね。

●最近古いゲームが手に入りにくい。どうにかしてほしいものだ。例えば平成３年５月の時点で「武者アレスタ」を買おうなどと思っても、どこにも売ってない。売っていないものは買いようがない。どんなにやりたくても手に入らなきゃ遊べない。だいたい、過去に出たゲームというのはそのゲーム機の貴重な財産なのだから、そうした財産を一度売ったらそれっきりというのはいただけないと思う。くだらない新作を出すくらいなら、過去の名作を再販してほしいものだ。そのほうが喜ぶユーザーも多いはずだと思う。ほんとにどうにかしてほしいものだ、セガさん。

(神奈川県・荒井幸一・18歳)

――確かに最近ソフトの入手が難しくなってきてるね。メーカーさんも近ごろじゃ、売れそうな数しか製造しなくなってきてるから、ヘタをすると発売日近くに買いそびれるともうそのソフトが買えないなんてことも出てくるんじゃないかな。いってみれば、それだけゲーム産業が成熟してきたといえるんだろうけど、やっぱり買いたくても買えないソフトがあるのは悲しいよね。セガさんにはこの点も今後がんばってほしいものだね。

ビンビントーク

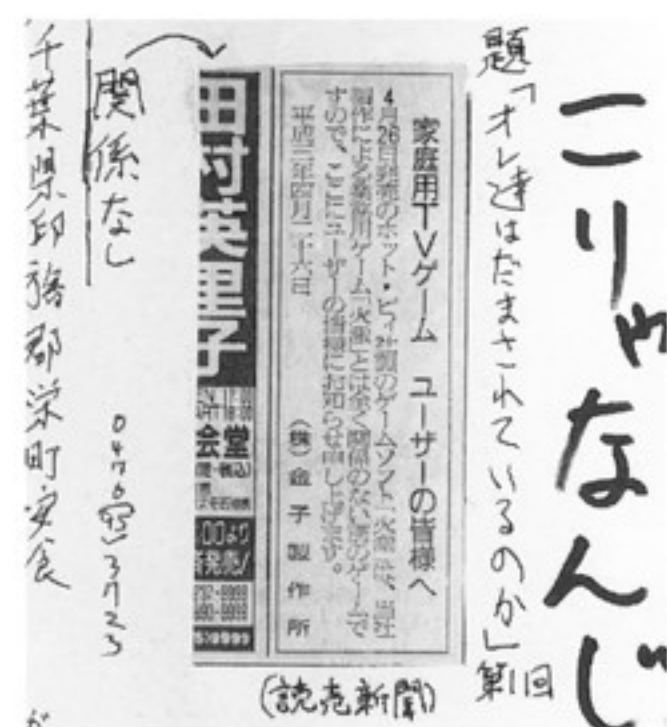
オリジナル・サウンドトラック
関西テレビ系放映
お待たせいたしました!!
影の軍団
●「影の軍団」I－IVの傑作BGMとオープニング・テーマ全35曲収録
●「影の軍団II」主題歌「光と影のバラード」を収録。
初回特典：番宣ポスター
LP●2300円/カセット●2300円(K23G-7298/K23H-4348)
6.5発売

●すでに知っている人もいると思うが、「ザ・スーパー忍」のタイトルに、どアップで登場する忍者はTV番組「影の軍団」の千葉真一のパクリだ。ジョームサシは白いのに、タイトルのは黒いのでおかしいと思ってたぜ。セガも堂々と流用しているが、ちゃんと許可をとってんだろうか？　とりあえず、証拠品として「影の軍団」のレコードの広告を同封しときます。まぁ、5月号の「スーパーモナコGP」のプレイボーイギャルに比べたら、たいしたネタじゃないですが…。ちなみに「影の軍団」は昼ごろ再放送しているんで、あのタイトルが見れると思います。

(神奈川県・チャーリーフロン・20歳)

――おお～。確かにこいつは千葉ちゃんだなぁ。ゲーム内容もいろんなキャラを使っている「ザ・スーパー忍」だけど、あんなにデカいタイトル画面までも堂々とパクっていたとは…。けど肖像権とかはやっぱりとってないだろうなぁ。

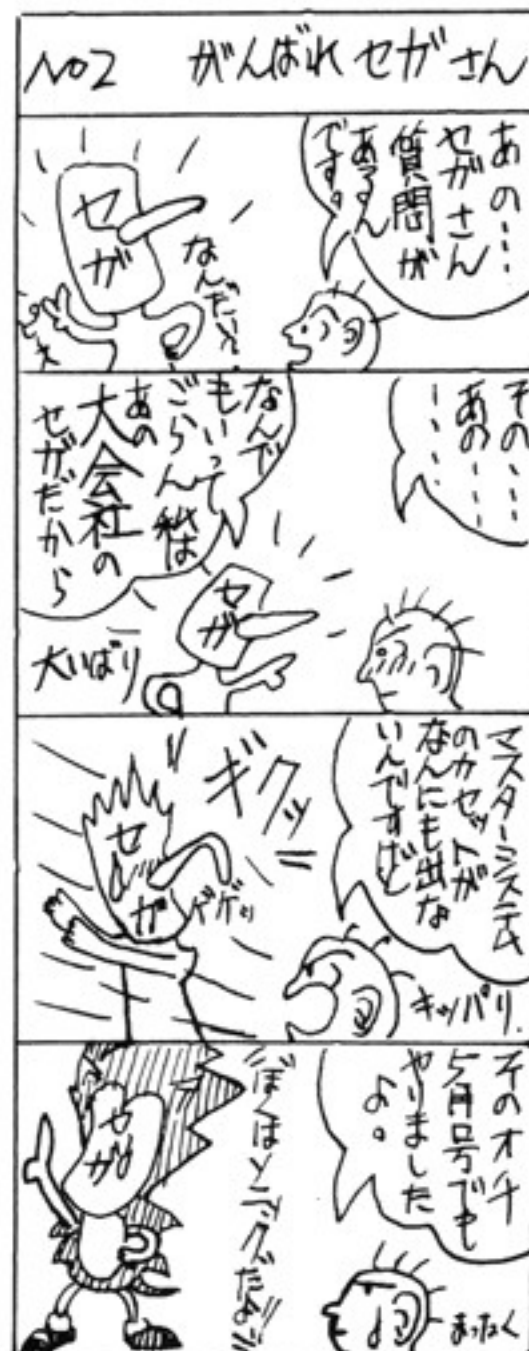
●こりゃなんじゃ～！　4月26日付の読売新聞にこんな記事が載っていました。これはいったい何なんですか？　BEメガさん、何でもいいですからこの記事に関する説明をお願いします（それにしても、けっこうあぶねえ～記事だったぜ)。

(千葉県・板橋隆行・17歳)

――う～む、本誌もあんまり　はっきりしたことは言えないが、この記事はホット・ビィの「火激」をめぐって金子製作所とゴタゴタがあった結末なのだ（「火激」の発売日が延び延びになっていたのもこのせい)。まあ、大人の世界のことだから、あとはみんなで推察してくれたまえ。

【ちょっともの知り】★５月号の「裏技リーグ」のレッスルボールのところで、「KWGEN」のパスワードの意味がわからないとありましたけど、あれはナムコの音楽スタッフの川元義徳氏（フェリオスやバーニングフォースの作曲者）のニックネーム「KAWAGEN」の略でしょう。５文字のパスワードなんでAが２つないけど、結構知ってる人もいたんじゃないかな？（愛知県・川田明儀・18歳）

4コマまんが劇場MDくん

大阪府 松井基記（16）

お父さん（セガさん）ったら昔から宣伝がヘタだったからねえ。最近は実力もついてきたんだから、もうちょっとがんばってほしいよね。

静岡県 伊集院（15）

伊集院くんはいつも鋭いところをついてくるねえ。う〜む確かにこいつは気になるよね。だけど、今の感じだとやっぱり出す気はないのかなぁ…。

5月号のゴメンナサイ

OH MY GOD!!

●P.50ページでクライマックスの高橋さんの名前が高椅になってました。
●P.74で「Hard Drivin'」の写真と「Test DriveIII」の写真が入れ違ってました。
●P.76の「パイプドリーム」と「SHAKEY'S 3 DPOOL」の写真が入れ違いでした。

ビープルランドへの投稿は……

論	このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません（メインはゲーム）。 また、これをテーマにしてほしい！ という要望がありましたら、ハガキに書いて送って下さい。 ●9月号のテーマはついに登場したセガのCD-ROMです。この期待の新ハードに関するみなさんの意見や要望などをお聞かせください。
ゲーム言いたい放題	メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見をなるべくコンパクトに書いて送って下さい。できたら新作ソフトのほうがいいなぁ。
ギョーカイに言いたい！	ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ドーンと言っちゃえ！ のコーナーだよ。
ピンピントーク	ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。
BE・メガ質問箱	ゲームのことやサードパーティさんに対することなど、ふだん疑問に思うことを聞きたいっていう人のためのコーナーだよ。みんなの疑問には『BE・メガ』がその筋の人に聞いて答えてあげるから、ドンドン送ってきてね。
いちゃもん言いたい放題	君らがヒジョーに頭にきたゲームやメーカーさんなんかに、3〜4行で怒りの意見をぶちまける超過激なコーナーだ。ふだん言えないようなことも、ここでなら載せられるぞ。
イラスト	ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。 四コマまんが「MDくん」も募集中だぞ（こっちの方は痛烈な風刺を期待してるぞ）。

なお、"ビープルランド"採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……1名
●図書券1000円分……3名　を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき
〒108 東京都港区高輪2−19−13 NS高輪ビル ソフトバンク㈱
『BEEP！ メガドライブ』編集部 （○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

5月号プレゼント当選者発表

①ゼロウィング（5名）
兵庫県・井上秀夫、佐賀県・岩松満祥、神奈川県・森島昇
宮城県・市川秀隆、東京都・角田弘道

②Blue Almanac（5名）
京都府・石塚章寛、兵庫県・井上弘樹、山形県・宮里義幸
青森県・石丸正孝、千葉県・小松真二

③三国志列伝（5名）
埼玉県・渡辺友理、京都府・森英雄、秋田県・八田康三
鹿児島県・竹島正樹、福島県・浜野高広

④アークス・オデッセイ（5名）
栃木県・平山貴士、埼玉県・亀川崇、大分県・町野幹夫
静岡県・大野智彦、徳島県・村川光太郎

⑤雀偵物語（5名）
大阪府・島田裕章、栃木県・岡信幸、北海道・下村兼吉
神奈川県・高見政弘、熊本県・宮島丈

⑥ギアスタジアム（3名）
京都府・野溝岳、福岡県・本多利幸、東京都・若尾大樹

⑦スーパーゴルフ（3名）
栃木県・高橋正直、兵庫県・矢田佳弘、茨城県・辻公彦

⑧ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン（3名）
長野県・平川洋一、石川県・西沢輝明、愛知県・内藤亮介

⑨Blue Almanacテレカ（5名）
広島県・馬木晴幸、神奈川県・西海達也、佐賀県・山岡喜一
福岡県・大江百合、千葉県・天宮太一

⑩宙ブックス（5名）
長崎県・塩崎誠二、岡山県・小野田巧、岩手県・武田昭典
神奈川県・浅野朋和、福島県・三好昌夫

⑪テクノソフトCD（30名）
愛知県・安藤尚孝、大阪府・加治佐哲也、鳥取県・村上信人
兵庫県・新田佳智、新潟県・中野直樹、奈良県・植田正幸、埼玉県・藤原章、兵庫県・岡田圭
広島県・渡辺貴生、千葉県・鈴木充、愛知県・堀井宣男
広島県・野間恵梨子、栃木県・小矢島達也、群馬県・吉田勝弥
大阪府・藤井豊一、島根県・金崎良泰　広島県・南川幸治、
長野県・小池弘、千葉県・桶渡博、奈良県・占部圭介
福井県・山本猛、東京都・加瀬康博、愛知県・太田幸治朗
滋賀県・三浦朝生、兵庫県・名ヶ迫英宏、兵庫県・高河原直
新潟県・柄沢裕、香川県・石田団、三重県・下森稔、兵庫県・篠原慶

●今月号びーぷるランド採用者プレゼント：（ソフト1本）神奈川県・荒井幸一、（図書券1,000円分）千葉県・大西彰、奈良県・奥田宏典、埼玉県・井上武司　●5月号読者レースプレゼントジェネシス版「BUDOKAN」とお好みソフトのセット（5名）：千葉県・渡辺卓滋、北海道・杉本健二、群馬県・山口英男、岡山県・平田智、千葉県・古山貞夫

ほしかった海外ソフトが君のものに！

あなたのMEGA DRIVEでPOPULOUSができる！

●ジェネシスソフト ★は日本語マニュアルサービス中

“ジェネシス”とは、「アメリカ版メガドライブ」のことです。ジェネシスソフトは、そのままメガドライブで使用可能です。

品名	価格	内容
★ポピュラス	6,900円	ご存知、あのポピュラスがメガドライブでできます。自分が神となる気分を味わって下さい。処理速度も速く、操作性も良好。
★ブドーカン	8,300円	空手、剣道、棒術、ヌンチャク等、東洋武術の格闘技ゲーム。大人気パソコンゲームの移植。異種格闘技もOK／ 怪しげな日本人が登場する変わったソフト。
クラックス	7,800円	ナムコ版と異なり、絵や音がアーケードそのままといった感じ。ナムコ版が不満な方にお勧め／
★ソードオブソーダン	8,500円	アミガの人気タイトルの移植。超デカキャラ、美しいグラフィックなど目を見張るアクションゲーム。飛び散る血潮、転げ落ちる首など日本では考えられない過激さ。
★バトルスクアードロン	8,000円	グラフィックが素晴らしいシューティングゲーム。透明な敵キャラや自機だけでなく、敵機の弾の数やスピードまで設定できるモード有。（二人同時プレイ可）
★ザニーゴルフ	7,800円	ビリヤード感覚のミニパターゴルフゲーム。ピンボールやブロックくずしのコースがあり、いかにもアメリカらしい遊び感覚にあふれたゲーム。
★テクノコップ	8,000円	型破りな刑事のカーアクション＋横スクロールアクションゲーム。キャラの動きや音声がなかなかリアル。アメリカでは12才以下には販売禁止という問題のソフト。
★レイカーズvsセルティックス	8,800円	動きがリアルな本格派バスケットゲーム。選手一人一人の動きが違うなどディテールにこだわりまくったソフト。一度やったら他のバスケットゲームはできなくなるおもしろさ。
★ジョンマーダンフットボール	9,000円	アメリカで超人気のアメフトゲーム。広いフィールド、30種類のフォーメーション等、アメフトファンには絶対おすすめ。あたかも自分がタッチダウンしているかのように錯覚します。
★フェイタルラビリンス	8,000円	日本版メガモデムの「死の迷宮」のROM版。地下30階の迷宮へと進んでいくRPG。何とメッセージは日本語で出ます。マップはプレイするごとに変わるので何度やってもあきません。オートマッピング機能有。
★PGAツアーゴルフ	10,300円	ツアー形式の本格派ゴルフゲーム。コースは4つ（各18ホール）あり、ツアーメンバーは実名で登場。風向はリアルタイムで変化。玉を落としたい所までの距離表示があり、親切設計。バッテリーバックアップ有。
★ジェームスボンド	7,500円	「007」のコミカルアクションゲーム。イギリス版アミガの人気タイトルの移植。12のミッションがあり、それぞれに映画と同じような指令が出る。パロディ感覚あふれるソフト。
★石　道	8,000円	古代文明より伝わる、石版上に色や形を合わせて宝石を置くゲーム。ジェネシスならではの画面の美しさ。ヒントモードもあり親切設計。

●NESソフト ★は日本語マニュアルサービス中

“NES”とは、Nintendo Entertainment Systemの略で、「アメリカ版ファミコン」のことです。NESソフトは専用アダプターを使用すれば、日本のファミコンで使用できます。〔専用アダプターは別売〕

品名	価格	内容
NES専用アダプター	3,200円	これさえあれば、あなたのファミコンでNESソフトが使えます。
ガントレット	5,800円	アタリの大人気アーケードゲームの移植。BGMや音声合成もGood。4人のキャラを選べます。
ガントレットII	7,700円	前作よりもさらにパワーアップしたグラフィック、音声。特に音声はうるさいくらいに喋りまくる。（4人プレイ対応）
ドラゴンウォーリア	7,200円	あの「ドラゴンクエスト」のNES版。コマンド関係や主人公キャラのグラフィックなどが改善されています。バッテリーバックアップ有。
ドラゴンウォーリアII	9,300円	あの「ドラゴンクエストII」のNES版。タイトル、オープニングストーリーがオリジナルになっています。バッテリーバックアップ有。（ツインファミコンでは動作不可）
レジェンドオブゼルダ	5,800円	あのディスクシステムの名作RPGがロム版となってNESに登場。バッテリーバックアップ有。
★スーパーマリオ2	7,000円	日本のディスク版とは異なり「夢工場」をもとにしたオリジナル。マリオ、ルイージ、キノピオ、ピーチ姫が登場。
★イモータル	7,500円	アミガの人気タイトルの移植。魔法使いが迷宮へと降りていくファンタジーアドベンチャー。詳細なキャラの動き、MDと見間違うほど完成度の高い画面。ぜひ買ってほしい一本。
パックマニア	6,700円	ナムコの人気アーケードゲームの移植。ファミコンとは思えないほどの完成度。パックマンファンにおすすめ。
マーブルマッドネス	6,500円	アタリの大ヒットボールアクションゲームの移植。文句なしのおすすめ。
ストライダー	6,100円	アメリカで大ヒットしたアクションゲームの決定版。アーケードの「ストライダー飛竜」の移植に、オリジナル色を追加した完成度の高いゲーム。
キャッスルバニア	5,800円	あの名作ディスクゲーム「悪魔城ドラキュラ」がNESのロム版となって登場。グラフィック、BGMとも、名作と呼ぶにふさわしい一本。
WWFレスリング	7,700円	ハルク・ホーガン等、実際のキャラクターが登場するプロレスリングソフト。プロレスファンにはこたえられない一本。
★サイレントサービス	6,100円	U.S ATTACKを操る第二次大戦の潜水艦戦を再現したシュミレーション。世界各国にて優秀賞を受賞しているパソコンソフトの完全移植版。
ファイナルファンタジー	8,000円	攻略本仕様の説明書、ポスターサイズの全体マップと敵キャラデータ表、洞窟マップ等、付録がいっぱいのソフト。コレクションにどうぞ。
QIX	8,300円	ファミコンには移植できないと言われたタイトーの名作“QIX”がついにNESで登場。画面はアーケードの完全移植。キャラクターの紹介デモまで再現されているのは感動モノ。
スーパーオフロード	7,700円	山あり、谷あり、水たまりありのダートトライアルゲーム。アミガの人気タイトルの移植。4人でやると最高に楽しい。（4人プレイ対応）
リンクの冒険	7,700円	ゼルダの伝説パート2。ロム版となってNESに登場。バッテリーバックアップ有。
NES本体	16,000円	ビデオ出力で使えばそのまま日本で使用可能。電源もそのままでOK。ビデオ出力なので画面もきれいに出ます。（NES専用アダプターは必要ありません。）
NES用4人プレイセット	11,000円	4人用アダプタ＋コントローラ×２のセット（NES本体に接続）これを使えばあなたのNESで４人同時プレーができ、本格的なNESの世界が楽しめます。

●ゲームボーイソフト

アメリカ版ゲームボーイソフトは、そのまま日本のゲームボーイで使用できます。

品名	価格	内容
NFLフットボール	5,000円	ゲームボーイとは思えない本格的なアメフトゲーム。画面も見やすく、操作感もバツグン。ケーブルで対戦も可能。
スパイダーマン	5,200円	大人気アメコミキャラのアクションゲーム。キャラの動きがこっていて、スパイダーマンファンにはこたえられない一本。

●ターボグラフィックス（CDソフト）

“ターボグラフィックス”とは、「アメリカ版PCエンジン」のことです。CDソフトはCD-ROM²でそのまま使用できます。

品名	価格	内容
イースI・II	8,800円	アメリカ版「イースI・II」。すべてのYSファンに。コレクションとしてどうぞ。日米両方持っていると英会話の勉強になります。
ファイティングストリート	8,800円	アメリカ版「ファイティングストリート」。一度プレイしたかったあなた、アメリカ版で味わって下さい。

ご注文方法 1. 電話にて商品の在庫を御確認下さい。合計金額（商品代＋配送手数料）をお知らせします。 2. 下の注文メモに必要事項をご記入して合計金額（釣銭の無いように）と一緒に必ず現金書留でお送り下さい。（釣銭の返却は出来ません。） 3. ご注文確認後、10日前後で商品をお届け致します。 ◆全品初期不良時無料交換保証◆

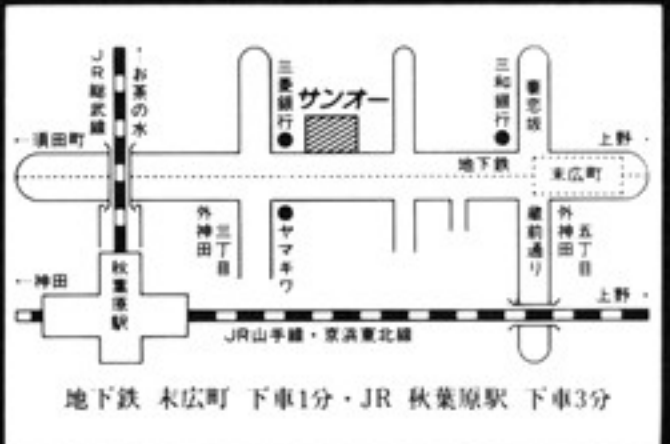
住所	〒		
氏名		電話	
ソフト名	（　本）		（　本）
	（　本）		（　本）
合計金額（商品代＋送料）		ご覧になった雑誌名	

ゲームファンのオアシス
㈱メッセサンオー
通信販売事業部
〒101　東京都千代田区外神田3-14-8
☎03-3255-3452

受付時間
月曜～金曜（土・日・祝祭日休み）11：00～19：00

店頭販売もしておりますのでお気軽にご来店下さい。

地下鉄 末広町 下車1分・JR 秋葉原駅 下車3分

※表記価格は、消費税込の通販専用価格です。尚、価格は予告なく変更する場合がありますのでご了承下さい。

PART 1

熱血 メガドライブ宣言

CSK総合研究所

あの体感ゲームの名作「ギャラクシーフォースII」がメガドラで登場！

CSK総合研究所といえば、知っている人も多いとは思うがセガと同じ系列グループの会社である。今までゲームとはかけ離れていたが、2年ほど前にFM TOWNSでゲームに参入。今回、ビックタイトル「ギャラクシーフォースII」を引っさげてMD市場に参入だ！

TOWNS版からの移植でメガドラに参入

BEEP 最初にメガドライブに参入した理由を聞かせてください。

CSK総合研究所(以下CRI) まず一つには、メガドライブがもっている機能がおもしろい、ということです。昨年暮れにスーパーファミコンが登場しましたが、それまではメガドライブがダントツで優れたゲームマシンだったからです。あと、セガとは同じCRIグループということでやりやすいところもありましたから。

BEEP 機能といいますと具体的にはどの辺が優れているのですか？

CRI 見かけだけでも16ビットマシンということで、スピードも結構速く、スペックでも機能的にもかなり上だと思います。FM TOWNSではスプライトをふんだんに使い、メモリもかなり使い、グラフィックスも多色使うなど、ぜいたくに開発できたのです。そしてこの機能をそのまま移植しようとしたときにメガドライブが最も適していると思ったのです。

BEEP FM TOWNSの開発はいつごろからやっているのですか？

CRI 1989年3月からなので、ほぼ2年前からです。FM TOWNSが発売されると同時にビデオゲーム版の「アフターバーナー」を移植して発売しました。それがゲームでは最初の作品です。

BEEP FM TOWNS版をメガドライブでもやろうというのですか？

CRI TOWNSではゲームに限らず、いろいろな分野に着手しているのですが、一方でコンシューマ市場にも参入したいと思っていました。一般にゲームマシンが普及するに従い、最もやりやすいメガドライブに力を入れ始めたのです。もちろん、TOWNSも大切にしていくつもりです。

開発環境が整ったCSK総合研究所

1989年12月「アフターバーナー」(FM TOWNS)
1990年3月「ターボアウトラン」(FM TOWNS)
1990年12月「ラストサバイバー」(FM TOWNS)
1991年3月「ギャラクシーフォースII」(FM TOWNS)

多摩にある研究所はプールやトレーニング施設も完備している。

「今後はゲームにも力を入れます」と語るCSK総合研究所ハイコン本部応用部次長清水智幸さん。

浮遊感覚をもたせた新しいギャラクシーフォース

BEEP メガドライブのユーザーについてはどう思っていますか？

CRI 第一印象として、やはりマニアックなユーザーと思います。ビデオゲームを存分にやりたい人が多いみたいですね。

BEEP メガドライブ参入第1弾の「ギャラクシーフォースII」はどんな作品なのでしょうか？

CRI 「ギャラクシーフォース」はセガが1988年に発表した体感ゲームで、かなり話題になりました。セガの体感ゲームシリーズの中でも規模が大きく、そのうえ宇宙を舞台にした3Dシューティングとして、グラフィックが美しい、浮遊感覚をもつ操作性などの特徴があります。メガドラ版ではこの特徴を十分に生かして忠実に移植したいです。

BEEP メガドラのパッドでも浮遊感覚が味わえるのですか？

CRI 今のところメガドラのパッドで調整していますし、そのほかアナログジョイパッドなどにも対応させるつもりです。

BEEP TOWNS版での反響はどうですか？

CRI TOWNSのマーケットはあまり大きくないのですが、返ってきたユーザーからのハガキを見るかぎりではいい反応ですね。「アフターバーナー」も結構良かったんですが、2作目の「ターボアウトラン」、3作目の「ラストサバイバー」とだんだんよくなり、第4作目の「ギャラクシーフォースII」が最も反響がありました。

BEEP　すると、メガドライブでもかなり期待できますね。
CRI　そうですね。TOWNS版も本当は昨年末に出す予定でしたが、最後の仕上げで、もう少しできるのではないかという欲が出てきて3月まで延びました。だけど、次にメガドラ版が控えているということで、FM TOWNS版からつなげたかったからなのです。

開発は順調、TOWNS版以上に期待

BEEP　MD版の発売はいつですか？
CRI　9月初旬の予定です。
BEEP　ゲームの開発は何人ぐらいで行っているのですか？
CRI　メンバーはかなりいますけど、このゲームでは4人です。
BEEP　開発はすべて自社でやっているのですか？
CRI　音楽は社外のミュージシャンに仕上げてもらいます。しかし、デザインは社内でやっています。
BEEP　開発状況はどうですか？
CRI　今のところ、宇宙空間を飛ぶ画面はできています。洞窟に入っていく部分のプログラムはまだこれからです。それ以外はだいたいできてます。ステージ数は全部で6面あるんですが、そのうち今、1面の最終チューニング段階に入っているところです。
BEEP　順調というところですね。
CRI　まあかなり順調ですね。
BEEP　開発において苦労した点などはありますか？
CRI　ビデオゲームではグラフィックがきれいで色数もかなり使っているみたいですが、メガドライブは512色中64色しか同時表示できませんし、スプライト機能もやはり落ちます。TOWNS版と比べてもやはりグラフィックが落ちるのですが、そこはゲーム性能で補っていこうと思っています。容量も8Mに抑えるのがひと苦労です。
BEEP　TOWNS版はCD-ROMですよね。近々メガドラ用のCD-ROMも発売されますが、CD-ROMについてはどのように考えていますか？
CRI　ぜひやりたいとは思っています。CD-ROMはマルチメディアという流れに沿って、メガドライブだけではなく、ほかのゲームマシンにも採用されるだろうし。また、ゲーム以外の展開もしたいですね。例えば、メガドライブで勉強ができるとか。また、CDを使うといい音楽、大容量のデータがふんだんに使えますし、いろいろと可能性があると思います。
BEEP　ゲームギアはどうですか？
CRI　興味はありますが、現在、メンバーが10人ぐらいなので、そこまで手を伸ばせる状態ではないと思います。ただ、ゲームギア自体はハンディでおもしろいハードだと思いますが。

「トンネルからなかなか抜けられません」と苦労話を語るハイコン本部応用部池上修一さん。

今回の開発では全体の調整を担当しているCSK総合研究所ハイコン本部応用部鯨井亨さん。

ビッグタイトルにふさわしいゲームに

BEEP　今後、メガドライブではどんなジャンルのゲームを開発していくのですか？
CRI　主としてアクションとか、シューティングを大事に育てていきたいですね。もちろん、ほかにも広げたいとは思いますけど。
BEEP　シミュレーションゲームはどうでしょうか？
CRI　ぜひ、やりたいと思いますが、具体的にはまだですね。メガドライブではあの「大戦略」がありますが、そのほかというと、少ないと思いますから。
BEEP　メガドラ参入にあたってユーザーにPRをお願いします。
CRI　グラフィックのきれいさ、それから浮遊感覚のある操作性を大事にしています。また、音楽もTOWNS版では、かなりアレンジしましたが、今回はオリジナルに忠実に行こうということで我ながらなかなかのデキだと思っています。トンネル内をくぐるシーンがこのゲームのウリの一つなんですが。もともとのビッグタイトルということで、今までの人気、評判を壊さないようにしてメガドライブでもビッグタイトルにしていきたいです。

CSK総合研究所のメガドラ参入第1弾

3Dシューティング「ギャラクシーフォースII」

広大な宇宙空間を自在に駆けめぐり、敵機と戦うスペースシューティングゲーム。迫力ある3D画面と浮遊感覚をもつ操作性はリアル。時間とともに消耗するエネルギーを有効に使い、いざ敵の本拠地へ！

PART 2

熱血メガドライブ宣言

業界の超新星PAL SOFTの巻

前ページのCSK総研とはうってかわって今度はまったく新しいメーカーPAL SOFTの登場だ。CSGショーで突如メガドラ版「ダブルドラゴンII」を出展し、業界の注目を集めたPAL SOFTとはいったい何者なのか? そこのところを一挙に語ってもらったぞ。ゲーム野郎は要チェックだぜ!

ゲーム業界の実力派集団! それがPAL SOFTだ!!

BEEP 今までのゲーム業界での活動を教えてください。

PAL SOFT(以下PAL) 今まで うちは、各種のハードでゲームソフトのノウハウをお持ちでないメーカーさんの開発業務をいろいろ請け負っていました。まあ仲介役なので、うちの名前は表に出ませんでしたが、なかにはBEメガの読者さんがよく知ってらっしゃるようなゲームも何点かあると思いますよ。

BEEP 業務用中心だったんですか?

PAL いえコンシューマー中心で。

BEEP 機種でいいますとファミコンとかも、ありますが。

PAL スーパーファミコンを除くたいていの機種でやってますよ。

BEEP 今回、ブランド名「PAL SOFT」をつけて自ら名乗りをあげ、メガドライブに参入されたわけですが、参入に至った経緯とか、メガドライブを選んだ決め手というのはどういった感じで。

PAL 今まで、うちはコンサルタント的にメーカーさんの中間に挟まって名前も出さずにゲームを作ってきたんですけども、そろそろこちら側にしてもノウハウが積み上がってきましたし、自社で自分の思いどおりのゲームが作りたいという欲求も出てきまして。まあ、このへんで少し表舞台に立ってやろうというのがあったんです。

BEEP セガさんにはPAL SOFTさんからお話をして参入したというかたちだったんですか。

PAL そうです。こちらのほうからです。セガさんとも他のゲームを通じていろいろ関わりはあったんですけど。

BEEP メガドライブのユーザー層は結構マニアックとか言われてますが、このハードに関する魅力はなんですか。

PAL そうですね。いまさら16ビット云々ということもないと思うんですけども、メガドライブのユーザー層は、とにかくいろいろ新しいジャンルのゲームを作ったら、それに対応してくれるというか、新しいものを消化してくれるユーザー層だと思うんですよ。そういった面で、ほかのハードよりいろいろ新しいゲームをアピールできるんじゃないかと思いますね。

BEEP 今まで開発をしてきた、得意なゲームのジャンルはなんでしょうか。

PAL そうですね。得意なというよりは、企画者の好みだと思うんですけど、作りたいのは、やっぱりシューティング、アクション系統ですね。ただ、ゲームの世界に関してはファンタジーっぽいものも、メカニックものもある程度こなす人間がうちにはそろってます。企画側としては、そのときどきに、自分たちがある程度やりたいものを選んでいくことになると

今回のお相手はPAL SOFT開発部企画管理室の小谷浩之氏にしてもらった。みずからテストゲーマーも兼任するバリバリのゲーム野郎でもある。

PAL SOFT社史

1988年 創立。ゲームソフトの開発代行を主な業務とし、FC、GB、PC、MD、GG用のソフトを多数開発。

1991年 CSG発表会で華麗にデビュー。PCエンジン、メガドライブにサードパーティとして参入。今年はメガドライブで、「アンデッドライン」「ダブルドラゴンII」をリリース予定。

新宿にあるPAL SOFTの社屋。ちなみに手前にとめてあるベンツは社長の車だそうだ。

今秋登場予定の参入第1弾「アンデッドライン」のタイトル画面。なかなかシブイぜ。

デカキャラもぐいぐい動くぞ。オラオラオラァ！

「うちの制作ラインは多いですよ。みんな実力派でバリバリです」

思います。

BEEP　ところで、セガに関して言えば、ゲームギアとかメガモデムとかありますし、IBMコンパチマシンのテラドライブとか、CD-ROMといった新しいメディアも出てくるんですが、こちらの方面の関心とかはそれぞれいかがですか。まずは、ゲームギアから。

PAL　ゲームギアのほうは以前に外注でやったことがあるんですけど、ハンディゲーム機としては、確かに結構な性能を持っていますね。ただ、営業的な観点からいうと、若干市場性が弱いというのもありますし、企画も限られてしまう。だからハンディゲーム機はゲームボーイも含めまして、あまりやらないと思います。

BEEP　となりますと、メガモデムといったモデム関係はどうですか。

PAL　そうですね。今はまだ、自分たちのゲームの土台をしっかり築く時期だと思いますので、その方面の展開はまだまだでしょう。

BEEP　では関心としてになりますが、テラとかCD-ROMとかのほうはどうですか。

PAL　テラドライブは、ユーザーとしてはすごく興味があるんです。特に、2つのディスプレイに同時に出力できるというのが。作る側としてはあれに合う企画を思いつけばやってみたいなと思いますね。

BEEP　CD-ROMはどうですか。

PAL　うーん、CD-ROMであればいけるんじゃないかという企画はあるんですよ。セガさんのほうがCD-ROMで動き出せばそっちの企画が動き出すんじゃないかな。

外注時代にできたコネクションはうちの強力な武器

BEEP　ところでメガドライブとよく比較されるスーパーファミコンについてはどうですか。

PAL　そうですね。まだ、参入してないものですから詳しくはわからないんですけど、スーパーファミコンはメガドラとまた違った意味で、ユーザー層が広くエンターテイメントできると思うんです。メガドラがすごく熱狂的なファンがいるようなB級映画のノリだとすると、ロードショー映画的なスーパーファミコンではまた違った内容で攻められると思いますね。うちとしてはどっちのノリもやりたいですから、スーファミをやることも十分に考えられます。ただ企画者の中でメガドライブをひいきしている人間も結構いるからやらないかもしれませんね(笑)。

BEEP　PCエンジンとメガドライブですが、これらの重点の置き方とかはどうなっていきますか。

PAL　基本的にメガドライブのほうに比重がかかっています。ただ、PCエンジン第1弾の「マジカルチェイス」はオリジナルなのでPAL SOFTのカラーを一番出せるゲームかもしれませんね。だけど今後のラインナップを考えますとやっぱりメガドライブのほうが比重が大きいですよ。

BEEP　来年、今年も含めて年に何本ぐらい出す予定ですか。

PAL　メガドライブのほうは今年中には「ダブルドラゴンII」ともう1本出せるかどうかというところですね。まあオリジナルのほうは、だいたいこちらで作ってるんですが、移植に関しては開発のほうがいつも妥協をしなくなっちゃって、そこで長引いたりするんですよ。だから本数のほうはそれ次第で正確に年何本とかは言えないですね。

BEEP　移植もののタイトルはどんな感じで決めるんですか？

PAL　移植もののタイトルはたいてい開発陣の人間が探してくるんです。昔、コンサルタント業務をやっていたころにいろいろな会社とのコネクションができましたので、そういったところからパソコンやアーケードなんかのタイトルが結構当たれるんです。で、良さそうなものが出てきたらどのハードに合うかとか具体的な企画をするって感じです。

ユーザーだったころのこだわりは忘れたくはない

BEEP　ゲーム作りで一番大切にしていることは何でしょうか。

PAL　ゲームを作る側になってわかったんですけど、ゲーム作りの上では制約とかが結構いっぱいあって妥協したくなるときっていうのが出てくるんです。だけどユーザーからしてみればこれは許せないことですよね。やはりここは、ある程度作る側の論理だけじゃなくて、ユーザーサイドのこだわりを捨てないで製作をしていくというのが、ゲーム作りで大切な姿勢だと思ってます。

BEEP　PAL SOFTという会社を一言でいうとどういう感じですか。

PAL　そうですね。難しいですね。まあ、統一されたものというのは特に持ち合わせてはないんですけども、各自がやたらこだわりまくる、そして妥協はとりあえずしないというのがあります。それといろんなところとのコネがあるので移植してほしいものをどんどん言っていただければ、期待に応えられるんじゃないかと思います。

BEEP　では最後になりますがメガドライブユーザーに一言お願いします。

PAL　とにかくメガドライブの性能を十分使いきって、マニアの人にも手ごたえのあるゲームをバリバリと作っていきたいです。やった後に充実感が残るようなソフトをどんどん出していきますので、一つよろしくお願いします。

PAL SOFTが贈る期待のメガドラソフトたち

第1弾！ アンデッドライン　今秋発売予定／価格未定／SHT／8M

FOREST　CEMETERY　RUINS　ROCK　CAVE　DRAIN

もとはX68000で出ていた「幻獣記」だが、ステージ構成などかなりのアレンジが加えられていてほとんどオリジナルに近くなっている。一見すると「エレメンタルマスター」に似ているが、舞台設定はホラーっぽい仕上がりだ。自分の好みに合わせてパラメーターが上げられ、そのたびに違ったプレイができるのがウリ。

ダブルドラゴンII　年内発売予定／価格未定／ACT／8M

※写真は旧バージョンのものです。

ゲーセンでおなじみの同名ゲームの移植。こちらはほとんどオリジナルに忠実に作られている。現在はキャラクター関係を大きく修正しているのでちょっと発売が遅れそう。だが、期待はできるぞ。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

PART3

アドバンスド大戦略 P93
空牙 P97
球界道中記 P101
アークス・オデッセイ P104
雷電伝説 P104
マスター・オブ・モンスターズ P110
セイントソード P112

アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—

今回のホットメニューは、開発者がプレイヤーに勝たせないつもりで作っているという、超難解マップにチャレンジ！　果たして、キミはこのマップをクリアできるか？　さらに開発スタッフにインタビューで鋭くせまってしまう「アドバンスド大戦略」の総決算だ！

セガ／6月21日発売／8,700円／SLG／8M+B・B、モデム対応

★難解度、超上級者マップを中心に紹介

「アドバンスド大戦略」は、プレイすればするほど奥の深いシュミレーションだ。キャンペーンモードとスタンダードモードの２種類が用意されているうえに、それぞれのモードで天候のＯＮ、ＯＦＦや索敵クラスも変えられる。モードの選び方によって１つのマップでも、さまざま難易度設定に変化し、さまざまな遊び方ができる。

さらに開始日が1943年以降のマップは、歴史どおりドイツ軍が不利になっていてスタンダード、キャンペーンモードともにめちゃくちゃ難しくなる。それはこうしたマップにゲーム性に歴史の重みを加えようとする開発者のポリシーが、こめられているからだ。

しかし、たとえ勝てなかったからといって、けっして、そのマップがつまらないとか飽きることがまったくないのが「アドバンスド大戦略」のすごさだ。負けても、さらにチャレンジしたくなる魅力は、シミュレーションファンには絶対満足できる仕上がりだ。

今回は、開発者が「プレイヤーに勝たせるつもりで作っていない」と語る、1943年以降の超難解マップのいくつかに挑戦してみよう。

さぁ、果して勝つことができるか!?

すでに敵の包囲が始まっている。1ターン目の「ウラル」。

アメリカの大艦隊が上陸を始めようとする「ノルマンディー」。

キャンペーン攻略アドバイス

シナリオ前半と後半では戦い方を変えよう

1943年以降の後半のマップは、それ以前と比べものにならないほど難しい。ユニットの使い方や配置・生産、部隊全体の動かし方といった、戦術と戦略の両方から作戦を練らないと勝てないことが多い。前回は武装交換と進化について紹介したが、さらに参加国の最大ユニット数を知っておくと、とても有利になる。むやみに敵を叩くだけでは、後半のマップは勝てない。敵との軍事費がけたはずれに違うときは、いくら敵を叩いても、次々とユニットを生産されてしまう。最大ユニット数がわかれば敵部隊数を最大のまま生殺しにして、生産を防ぐことができる。

★天候ONだと、まったく戦争にならない「フレンチアフリカ」

参加国と生産可能最大ユニット数			
ドイツテイコク	64	アメリカ	56
イタリア	32	18th AG	48
ビシーフランス	20	8th Army	36

このマップを天候ONにしてプレイしてみると面白い。なぜ攻略期間が3カ月もあるのかがわかるはず。なんとターンを重ねていくうちに雨が降りだし、累積度が12にも上がってしまう。さらに嵐の連続で攻撃も不能となる。なぜこんなことになるのかを開発スタッフに聞いたところ、史実でもゲーム同様、戦闘にならなかったとのこと。どこまでも歴史に忠実に作られているのだ。このマップは海上戦が重要なポイントとなる。イギリスとアメリカの生産首都は西の海上にある2つの島だ。そしてそのまわりの海上に、米英の艦隊がウヨウヨいる。この艦隊をどうにかしないことには、まず勝利は不可能だ。プレイヤー側は小さな島でひしめきあっているため、この艦隊に艦砲射撃をされたらひとたまりもない。そこでまず、潜水艦を生産して、海上に警戒線を作り、さらにＪｕ87Ｄを配置・生産する。この2種類のユニットの使い分けがこの艦隊攻撃のポイントとなる。潜水艦は戦艦と重巡洋艦、空母を攻撃。Ｊｕ87Ｄは対潜能力のある軽巡洋艦と駆逐艦攻撃と使い分けるのだ。

そして雷撃機が潜水艦やＪｕ87Ｄを襲ってきた場合、無理をしないこと。この方法で敵を海上に敵をくぎづけにしてしまうしかない。

★いつまでも終わらないエンドレスマップの「ハリコフ」

参加国と生産可能最大ユニット数			
ドイツテイコク	64	ヴォロネジFt	64
ヴァイスクAG	32	SW Ft	64
ハンガリー	12	NカフカスFt	20

このマップは北東にヴォロネジＦｔ、中央東にＳＷ　Ｆｔ、南東にＮカフカスＦｔの敵がいる。同盟軍のヴァイクスＡＧの一部がＳＷ　Ｆｔに東で包囲されている。

この部隊の救出に向かうと、北と南の敵にガッチャンと包囲されてしまう。

キャンペーンの場合は西の生産首都から侵攻するため、包囲された同盟軍救出に向かうには、距離がありすぎ、あきらめるしかないが、スタンダードの場合、ついつい救出しようとしてしまう。

スタンダードでは、まず配置された部隊をまとめ、西へと攻勢をかけてくる敵を東へと押し戻さなくてはならない。だが、侵攻していくと、北のヴォロネジＦｔには攻撃力の高いＭｉＧ－3戦闘機やＴ－34／76Ｃ戦車がいるため、どうしても東のＳＷ　Ｆｔに向かって侵攻してしまう。そうするとガッチャンと北と南からの包囲が始まり、結局マップ開始時と同じ運命になってしまうのだ。

こうならないためには、やはり北のヴォロネジＦｔから攻めていくしかない。まず、強い敵を最初に叩くのだ。

★ドイツ軍にとっては地獄の戦線「ノルマンディー」

このマップは「フレンチアフリカ」と違って、海上で敵を叩くことは不可能だ。コンピュータ同盟軍の84th CPや1SS PzCPのウエストウォール海岸砲台に期待することは無謀。プレイヤーの生産首都は中立地帯にふさがれ出口が限られているため、へたをすると出口で部隊の渋滞が起こる。スタンダードの場合は、東に配置されている部隊を西へと移動させることができるが、それでも海岸線の敵を叩くことは不可能に近い。

悲しきウエストウォール

84th CPは10のウエストウォールと4つのトーチカを持っている。しかし、史実どおり上陸地点からはずれているため、多くのウエストウォールは役に立たず、かろうじて使えるのが列車砲のレオポルドだけ。また、要塞の数も生産可能の最大ユニット数に含まれるので、移動して攻撃できるユニットが減る。84th CPは14減。1SS PzCPは11減で戦うことになる。敵の米英軍も合計31の艦隊が内陸での攻撃に使えない。うまく内陸での戦いに持ちこめば勝てるかもしれない。

参加国と生産可能最大ユニット数

ドイツテイコク	64	アメリカ	64
1SS PzCP	32	イギリス	64
84th CP	32		

★3倍の敵と戦わなくてはならない「ウラル」

このマップは、全シナリオの中でベスト3に入るくらい難しい。戦いは、すでにソビエト軍に包囲されているところから始まる。しかも同盟軍はいない。縦に部隊が配置されているスタンダードはまだ楽なほうで、キャンペーンの場合、配置・生産した部隊から次々に攻撃を受ける。つい部隊の手薄な北へと逃げ出せば敵の思うつぼ。生産首都を取られてゲームオーバーとなってしまう。結局敵の包囲網を破らなくてはならない。このマップをプレイする人は、泣きながら戦うしかない。

参加国と生産可能最大ユニット数

ドイツテイコク			64
ウエストFt	64	ウラルFt	64
カリーニンFt	32	ヴォロネジFt	32

間接攻撃、百発百中！

間接攻撃はつらいときの神だのみだ。攻撃目標の隣に味方の部隊がいて、外れて味方に当たったときは思わず「ぎゃっ！」と叫びたくなるが、この間接攻撃をすべて成功させる方法がある。セーブをしながら、当たるまでリセットを繰り返すのだ。邪道だけど、この「ウラル」マップでは、このワザを使いたくなるほどつらい。まさに「勝たすつもりはない」といったマップがこれなのだ。

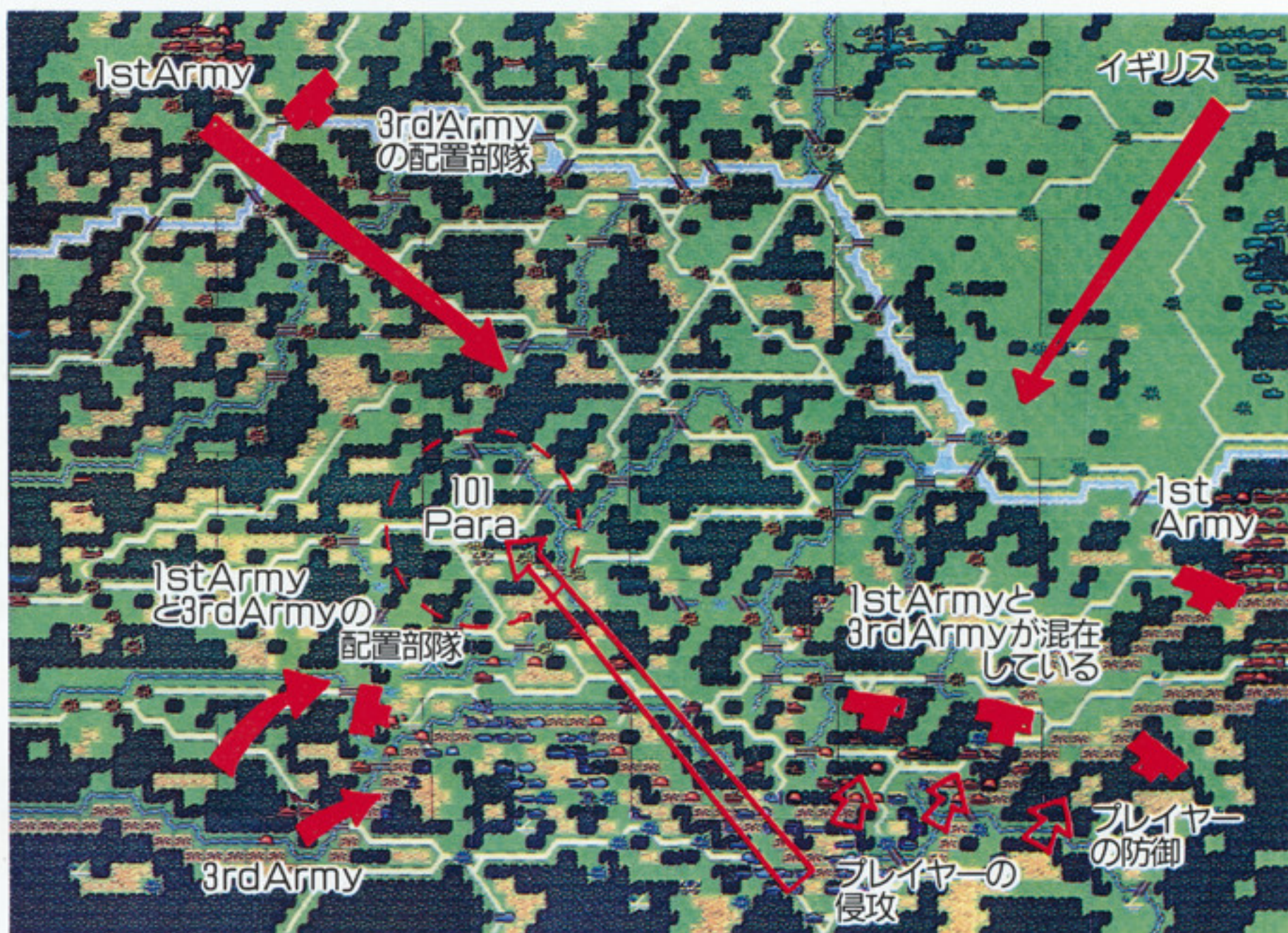
★バルジの戦いで、ドイツ軍は本当に強かったのかわからなくなる「アルデンヌ44」

このマップも敵の部隊数が自軍の3倍。しかも敵の生産首都は移動先を含めると、全部でなんと13もある。それにひきかえプレイヤーの生産首都はたった1つだけだ。守りに回ったときは、東・北・西からの敵の部隊に包囲され身動きがとれなくなる。1943年以降、ソビエト軍と戦う東部戦線マップと連合軍と戦うヨーロッパ戦線マップの大きな違いは、連合軍の占領ユニットがとてつもなく攻撃力があることだ。たとえば経験値の低い戦車などは、返り討ちにあう。歩兵はバズーカをもっているし、101 Paraの空挺歩兵はピッツアを持っていて、対装甲能力が高いのだ。これらのユニットを叩くにはSPW251F1火炎放射戦車が有効だ。このユニットは値段が安い。しかも火炎放射を使うと、普通は敵の防御力にプラスされる地形効果を0にできるため、こちらの損害もあるものの、かなりのダメージを占領ユニットに与えられる。

また、このマップは、1stArmyと3rdArmyがばらばらに配置されているため、しっかりと目的の生産首都を確認して占領する必要がある。1stArmyは生産首都が5つもあるので、こいつを相手に制圧しようとは思わないこと。侵攻ルートは、敵を東西に分断できる西からにして、北東の敵を圧迫することだ。

101Para、そしてイギリスから陥せ！

まず西にある101 Paraを陥そう。この軍は生産できるユニットが3種類。占領ユニットのみの弱い軍と思えばいい。ここを陥とせれば、北西へ回りこんだ部隊を北上させ、補給線の延びた敵を側面から叩くことができる。そして同時にただ1つしかない生産空港でV1を作り、敵の生産首都を破壊してしまえ。このV1とMe163Bの共同作戦で、敵航空機の制圧と生産首都の破壊をすれば、戦局を有利に持ちこめはするが、しかし敵の数が多く苦戦することに間違いない。

参加国と生産可能最大ユニット数			
ドイツテイコク			64
1stArmy	64	3rdArmy	64
イギリス	48	101Para	16

開発者インタビュー その2
アドバンスド大戦略でやりのこしたことは？

●「アドバンスド大戦略」は、かなり忠実に史実を再現していてドラマチックな展開を体験できますね。特にスタンダードモードには驚きました。

総督（ゲームシステムなどを担当）　部隊の微妙な配置などのあたりに苦労しました。

●同盟軍のイタリアが弱いわりにしゃしゃりでて、プレイヤーのドイツ軍のジャマをしますよね？

総督　…ええ。

●もしかしてこれって、なんか国ごとに、コンピュータの思考ルーチンに性格を持たせているんですか？

総督　それはないです。微妙な配置とかで、そういう動きをするように作ったことは確かです。でも、そうしたことができたのも、もとの大戦略のシステムが、とてもよくできていたからなんです。

●プレイしていて気がついたんですが、同盟軍に実在した将軍名がかなり使われていますね。コンピュータ側に性格を持たせて、実在した将軍と戦っているような感じにしたらと思ったんです。もしかして、このゲーム作ったスタッフだったら、それが可能じゃないかと思うんです。

総督　実は、今回も性格を持たせるこのはやってみたんですよ。でもデータの容量がいっぱいとか、もろもろのことでできなかったんです。

●性格を持たせたシミュレーションゲームができたらすごいですよね。ロンメルと戦えるとか、モンゴメリーと戦えるとか…、もし次に作るとしたら、そういうゲームを作ってもらえませんか？

総督　先のことはまだ考えていません。

●なるほど、どうもありがとうございました。ということで、今後のウォーシミュレーションの課題についてとり組む姿勢がゲームのはしばしに出ているのだ。

空牙―VAPOR TRAIL―

「空牙」とは、１年程前にゲームセンターで稼働していたデータイーストの縦スクロールシューティングゲームである。ホントはメガドライブ版もデータイーストから発売されるハズだったのだが、諸般の事情により日本テレネットから発売されることになった。まあ、よろしく頼むよ。

OPERATION CODE "VAPOR TRAIL"
PRESS START BUTTON
© 1991 DATA EAST CORP.
© 1991 TELENET JAPAN

RIOT日本テレネット／7月19日発売／8,400円／SHT／8M

空牙ってなんだ？ヴェイパートレイルってなんだ？ ▶ストーリー◀

1999年、ラグナロックと名乗る軍事組織が現われ、一夜のうちに世界中の軍事拠点を制圧してしまった。

事態を重く見た東西両陣営軍部は、戦術核の投入を決定した。しかし、この作戦によって生ずる汚染問題には、賛否両論が湧き起こった。その矢先、ラグナロックより各国首脳部に10日以内に降伏を促すメッセージが打電された。そのため東西両陣営は同一の敵に対し、国連のもと、結託することになった。

そして、偽装空母内の秘密工場で、機体にハードポイントを持ち、高度な完成システムによる武器装備の空中仮装を行なえる試作戦闘機、３機がロールアウトした。

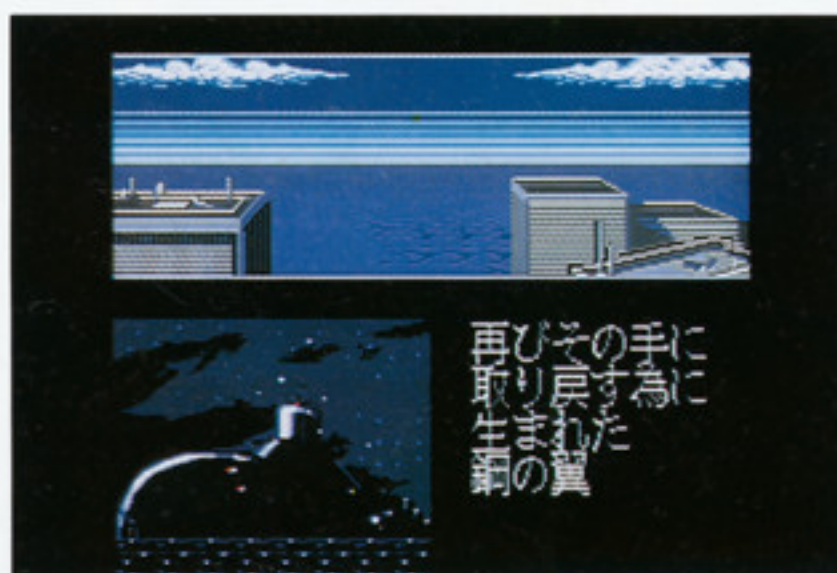
動作チェックを確認したとき、オペレーターがコンソールに入った状況を見て驚愕する。

「……ニューヨークも沈黙しました／」

空母の格納庫内にサイレンが鳴り響く。偽装空母は錨を上げ、ニューヨークへ向かった。その甲板には３機の女神達が上がっている。

再びその手に
取り戻す為に
生まれた
鋼の翼

沈黙したらしい

ニューヨークも
沈黙しました！

オペレーターはライフィス・D・アリネス嬢で24歳。バストはまあまあ、ウエストはそれなり、ヒップはそこそこ、という話だ。アーケード版より顔がヘン。

GO!!

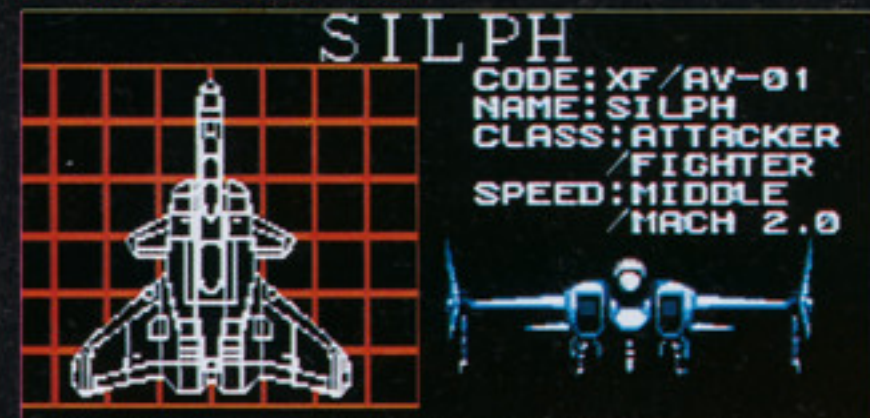
３機の女神からどれか１機を選べ!!

ゲームシステムは、２人同時プレイ、途中参加可能な縦スクロールシューティングだ。ライフ制なので、離陸したとたんに撃墜されることはない。自機は女神の名前がつけられた特徴ある３機の中から選ぶのだが、２人で同じ種類の戦闘機を選択することもできる。そのため、２人同時プレイにありがちな自機の取り合いが起こらずにすむというワケ。ステージは全部で６面あるけど、最終ステージはボスだけ。では、がんばってくださいね。

1P SELECT　2P SELECT
NAME:SILPH　NAME:SEYLEN
CLASS:ATTACKER /FIGHTER　CLASS:FIGHTER
SPEED:MIDDLE　SPEED:HIGH
SELECT YOUR FIGHTER

このように各自勝手に戦闘機の性能を吟味して選択する。２人で違う機種を選んだほうが、見た目も楽しくてよい。

▶SILPH

SILPH
CODE:XF/AV-01
NAME:SILPH
CLASS:ATTACKER /FIGHTER
SPEED:MIDDLE /MACH 2.0

攻撃機の武装と、戦闘機の身軽さを合わせ持つ万能機だ。中途半端なようだが、使えば使うほど味が出るスルメのような感覚の戦闘機。

▶VALKYRIE

VALKYRIE
CODE:XAV-02
NAME:VALKYRIE
CLASS:ATTACKER
SPEED:LOW /MACH 1.8

最強の攻撃力を誇るが、いかんともトロすぎる。スピードアップのアイテムを集めれば、最強の戦闘機になるだろう。当たり前の話だな。

▶SEYLEN

SEYLEN
CODE:XFV-03
NAME:SEYLEN
CLASS:FIGHTER
SPEED:HIGH /MACH 2.2

スピードは最速で、３機中唯一、後ろにも弾が撃てる。オカマは掘られないが、前方をバリバリ突き進む爽快感が感じられない。ちぇ。

パワーアップを使いこなして目前の物体を排除せよ

シューティングの醍醐味のひとつとして、バキバキにパワーアップした自機で敵を蹂躙する爽快感があげられるだろう。この「空牙」にも通常時で4種類の武器が用意されている。どれが派手で使いやすいかは、自分で使ってみるに限るのだが、何分ゲームが発売されてないからこっちで勝手に判断させてもらうぞ。

B ボンバー

前方1方向しか撃てないが、敵本体やミサイルに当たると爆発して敵弾を消してくれる。ボスに有効。パワーアップで連射数が増えるぞ。

使えるヤツだぜボンバー

M ホーミングミサイル

狙わなくても勝手に向かってくれるホーミングミサイル。連射も可能で、横着な人に最適だろう。機種によって発射方向が違うのだ。

パワーアップするとバルカン砲と同様に発射方向が増える。狙わなくていい反面、集中攻撃をしたいときに、できないもどかしさが残るだろう。ちと残念だ。

D ディフェンダー

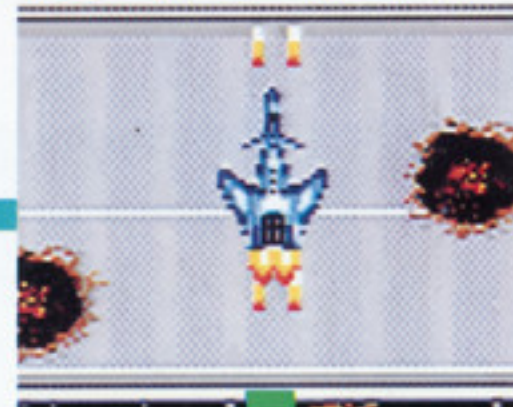
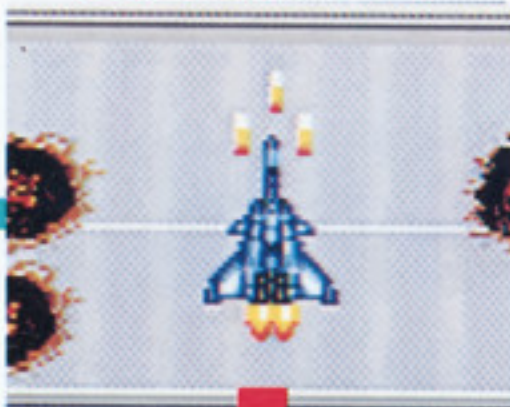
ベクタースキャンの昔のゲーム、ではなく、自機を中心に炎の玉が回転しながら広がっていく武器。連射も効かず、オススメできない。

まわるまわるぐるぐるまわる

V バルカン砲

最初から装備している武器。平凡だが、シンプルゆえ、使いやすい。パワーアップすると発射方向が増える。機種によって弾の発射方向が異なるので注意しよう。

SILPH　VALKYRIE　SEYLEN

初期段階　第一段階　第二段階

SILPH：前方への弾数が増えるが、VALKYRIEと比べてしまうと劣る。弾数だけで比較するにはちと可愛そうだ。使ってみればイイヤツかもしれないし……。最高で8発弾を撃てる。

VALKYRIE：文句なしの弾数を誇り、最高で一度に10発の弾を発射する。バキバキ行きたい人なら絶対にVALKYRIEを 選ぼう。スピードの遅さなんて気にするな。やる気にさせるぞ。

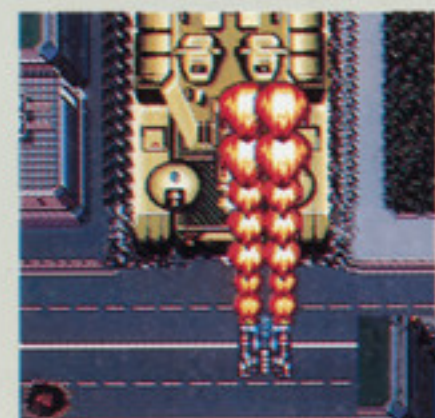
SEYLEN：唯一後方に撃てるどころか、後方からパワーアップしていくケツ重視の戦闘機。2人同時プレイだったら補佐役に最適だろう。1人で進むにはあまりにも前方が不安である。

困ったときは最新鋭装備で切り抜けろ

どうにもならない状態、それは誰にでも訪れる。そんなときに使っていただくのが、この最新鋭装備の数々(といっても2種類だが)である。いつでも好きなだけ使える、というワケではないので、将来設計を考えて計画的に使うこと。スペシャルユニットに関しては、一度装着してしまえば半永久的に使えるが、ボムとして使う度胸も時には必要だろう。

突撃電磁バリアー

ゲージに「ROLL OK」とあれば、いつでも使用可能。バレルロールといって、敵の攻撃を一定時間だけ受けつけなくなるのだ。いわゆるひとつの「無敵」ってヤツよ。回転中でも弾は撃てるから、ニッチもサッチもいかなくなったら使おう。減るものでもないしね。

スペシャルユニット

ごおー

戦闘機の種類によって発射パターンが違うぞ。VALKYRIEがいちばん派手だね。使い勝手もよい。

どーん

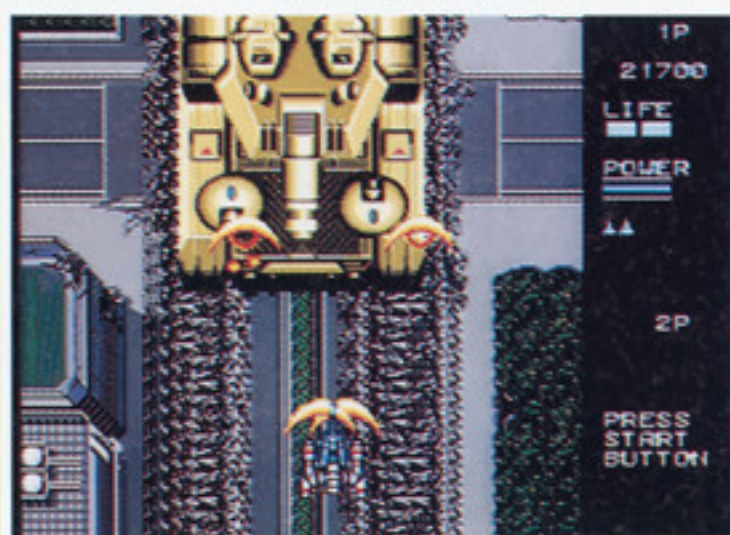
スペシャルユニット自体に当たり判定はない。でも通常兵器を使いたくなったらボムを撃て。

STAGE 1 沈黙したニューヨークを奪回せよ

ステージ１は沈黙させられたばかりのニューヨークが舞台である。さすがニューヨーク、高層ビルが建ち並び、幹線道路は立体交差が続き、近代的な都市構造には感心するばかりだが、そんなところに感心するヒマがあったらサッサと敵部隊を撃ちまくれ。

序盤は激しい攻撃など微塵もないが、ときおり画面下から出てくる戦車には注意しよう。すぐ倒しに行くとダメージをくらいやすいぞ。アイテムはパワーアップが２個、スピードアップが１個、スペシャルユニットが１個、ウェポンセレクトが１個出てくる。スペシャルユニットで進むか、通常兵器で進むか、選択の時ってワケだ。好みで選んで構わんよ。

中ボスは戦車だ

ステージ半ばまでくると、道の真ン中に戦車が置いてある。近付くと攻撃してくるから、どうやら敵の所有物らしい。ああ、邪魔だ。落ち着いて弾を避け、バギバキ弾ち込んでやろう。

戦車のうちは、砲台がふたつ弾を撃ってくるだけで、それも2発ずつだけ。あまりにもショボすぎるのだ。真正面から立ち向かっても圧迫感が感じられないぞ。

砲台を飛ばしてきたら横から接近して撃ちまくる。正面に行かない限り弾を撃たれることはない。

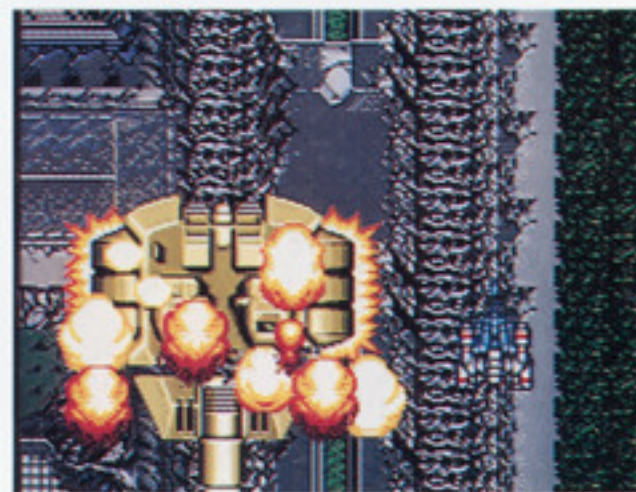
落ちるときは落ちる

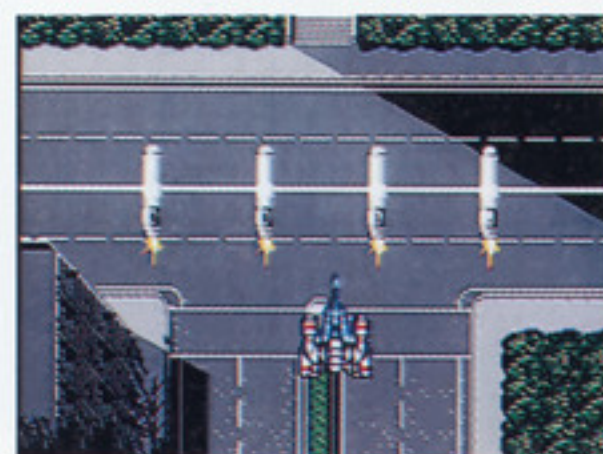
近代都市の基本「立体交差」

ある程度都市化が進むと、問題になるのが交通渋滞である。理由のひとつとして信号待ちが挙げられるのだが、道路を立体交差にすれば、ひとまず安心だ。

立体交差のおかげで戦車も行き来が便利そうだ。でも戦車を壊した後の道路整備は大変だろう。

使えるものなら親でも使え!!

アイテムは取りすぎて損をすることは絶対にない。ウェポンセレクトに関しては、間違えて取ったばかりに枕を濡らすこともあるけどね。取るときは弾を撃つのをやめたほうがいい。

行ってしまう人

ヒタヒタと後ろから迫ってきたと思う間もなく、通りすぎて爆発してしまう謎のミサイル。

建築中につき足場不安

ビル工事はやりかけのようだ。こんな不安定な足場のところでも工事のおじさんは頑張っているのだ。

風が吹けば桶屋が儲かると言うが、その前にビルが崩れそうだ。危ないと言っているのにヘリコプターは容赦なく襲ってくる。厳しいな。

大ボスはヘリコプターである!!

建築中のビルを昇りきったらヘリコプターがお待ちかねだ。ビデオゲーム版では、ビルの骨組みをバックに戦闘を繰り広げたが、メガドラ版では、空がバックである。どちらにしても大差ない。ヘリコプターは、早めに機銃を壊さないと、ホーミングミサイルまで撃ってくるからわけがわからない状態になってしまうぞ。普通に撃ってれば勝てる相手だ。

ヘリコプターの残虐非道な振るまいを放置しておくと、さらにひどくなる。どうやら情けなどは持ち合わせていないらしい。

困ったら使え

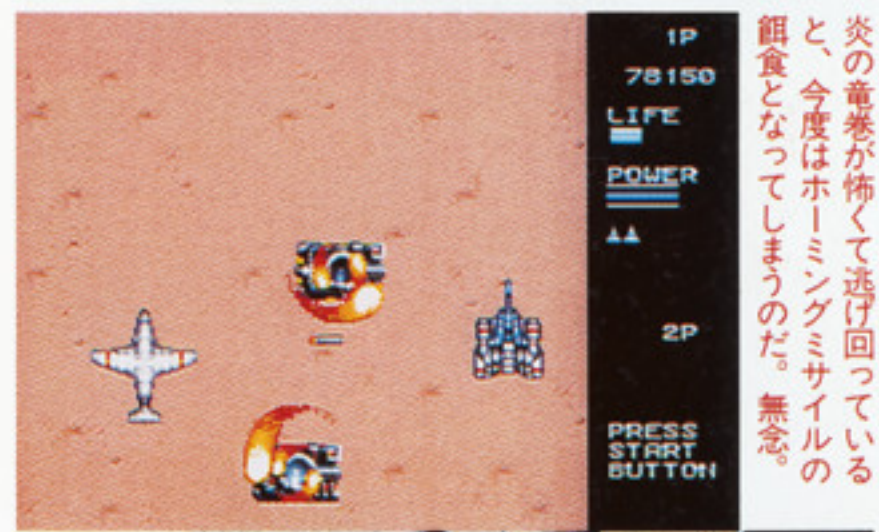
周りを弾に囲まれてしまったら、潔くスペシャルユニットを外しボムとして使おう。しょうがないよな。

ホーミングミサイルだったら、避けに徹していればなんとかなるものだ。でも、絶対時間がかかるので、短気な人はムリだね。

出迎えはない

ビデオゲーム版では中型の輸送機らしきものが、労をねぎらってくれたのだが、メガドライブ版は迎えのひとつもない。せちがらい世の中になったものだ。

STAGE 2 北アフリカから中近東までひとっ飛び

ニューヨークを奪回したら、今度は北アフリカや中近東の砂漠へ出陣だ。炎の竜巻を巻き起こすユニットがちょっと厄介だが、出現したら即刻狙い撃ちすればなんとかなるだろう。空港では旅客機の陰に戦車が隠れているから、見えないところまで注意すること。

炎の竜巻が怖くて逃げ回っていると、今度はホーミングミサイルの餌食となってしまうのだ。無念。

空港には旅客機がいるし、格納庫だってある。敵の戦車が隠れるには絶好のポインツだろう。こっちだって隠れたいよな、ホント。

戦車さんいらっしゃい

いきなり旅客機が動き出す。動かなければ安全なのだが……。

旅客機の下には戦車が隠れていたのだ。出てきた瞬間破壊せよ。

総工費5億円(?)のイカス奴

中ボスは炎の竜巻を出して攻撃してくるデザートガンナーだ。やたらと凝った造りだが、そのわりに弱い。金かければいいってもんじゃないんだよな。何にしてもだ。

底は深い

崖と地面が二重スクロールしていて、底の深さがより一層引き立つ。うーん、ディープ。

地上空母はしつこいぞ

まずは艦載機がワラワラ飛んでくる。飛び立って折り返してから迎撃しよう。初期装備でも大丈夫だぞ。

まだやるか

これでもか

うんざりするほどの攻撃をしてくる。土下座して謝っても許してくれないだろう。こっちのが強いのに……。

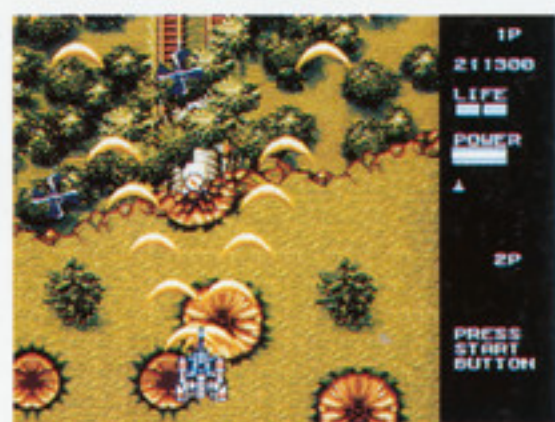
STAGE 3 発育さかんな森林地帯が目にやさしい

今度は森林地帯だ。森の木陰から戦車が現れたりするので、ここでも神経を張り巡らせて注意していなければならない。わりと疲れるステージである。中盤から線路があり、攻撃列車の相手をすることになる。この列車がこれでもかとばかりに弾をバラまくので、ボンバーを使って敵弾を消せると楽だろう。

森の木陰でドンジャラホイ。道が狭いからか、規律正しく戦車が進行している。3方向に撃ってくる砲台は見つけたら早めに破壊すること。

走るぜ

攻撃列車と並走してみる。的確に狙って弾を撃ってくるから遊び半分でやってると撃ち落とされる。でもなんでこんなもの作ったんだろ?

クレーターではない

クレーターのように見えるが、実は隕石が落ちた跡なのだ。たくさん落ちたらしいよ。あ、ウソです。スイマセン。

▼鉄橋を走れば

もちろん列車だから線路のあるところしか走れない。だから吊橋とか横浜ベイブリッジとかは通れないらしい。鉄橋一筋五万年ってのもかわいそうだよな。まあいいや。

▼競争だってする(らしい)

2両集まれば競争だってする。そういえばすれちがう列車がいないけど、一方通行なのだろうか。そんなこと考えるヒマがあったら、1秒でも早く列車を破壊しよう。

貴様誰ですか?

モビルスーツだかわからんが、大量な数で行く手を狙おうとする。いったい何だろう。考えると夜も眠れないぞ。

BS-3H打ち上げ失敗!

放送衛星がピンチである。こんなことならBSチューナーを買わなければよかったと後悔する人もいるだろう。ああ、まだ買わなくてよかった。貧乏人のねたみだね。

衛星相手に大人げない

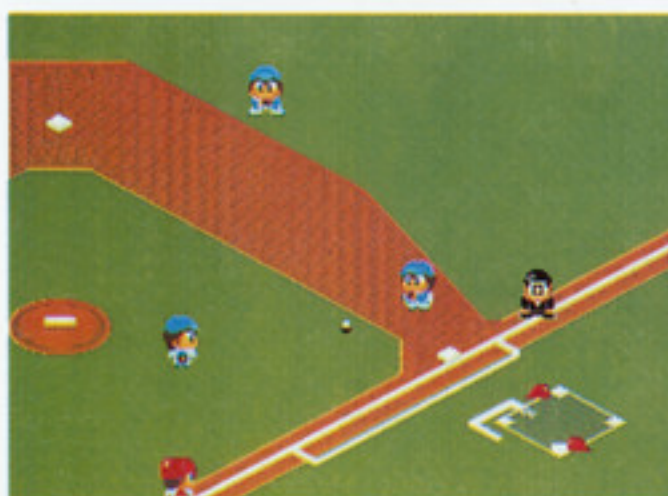
球界道中記

あの「ファミスタ」「ワースタ」シリーズのナムコから、第三の波がやってきた。人気ビデオゲーム「球界道中記」が、装いも新たにメガドライブに登場するのだ。「妖怪道中記」のたろすけが、投げる！　走る！　打つ！　これがリアル野球ゲームだ！

ナムコ/6,000円/7月12日発売予定/SPT/4M

たろすけの華麗なプレイに酔え！

ナムコから、名作「ファミスタ」「ワースタ」シリーズとはまったくちがうコンセプトの野球ゲーム「球界道中記」が発表された。

ゲームは、〈WORLD TOUR〉〈1P VS COM〉〈1P VS 2P〉の3種類だ。「ファミスタ」シリーズがゲーム性重視なのに対し、こちらはあくまでリアルさを追求。変化球の新解釈や、打順や守備位置の自由な設定機能が実際の試合に近い感覚を味あわせてくれるぞ。

詳細なデータと自由度の高い設定機能に裏打ちされた、リアル野球ゲーム。ゲーム性よりも、シミュレーション性を重視したつくりだ。

ゲームのモードは3種類。WORLD TOUR モードはパスワード方式でコンティニューが可能だ。

いまや野球ゲームの定番となったプロ野球ニュース方式の試合結果表示。コメントも楽しいぞ。

日・米あわせて38チームの強豪

Pリーグ

このPリーグは、Cリーグに比べて攻撃力が高いので、ハデなゲーム展開になりやすい。守りより攻めが得意なチームが多いのだ。

Aリーグ東地区

攻撃力バツグンのチームがそろったAリーグ東地区。中でもTBチームは、全38チーム中最高の攻撃力を持っている。ハデな打撃戦が期待できるぞ。

Nリーグ東地区

Nリーグ東地区は、打撃よりも足で引っかき回すタイプが多い。全体的に走力のレベルが高いが、MEチームはその中でも特にズバ抜けているぞ。

Cリーグ

このCリーグはいわゆる投高打低のリーグだ。ちなみにここと Pリーグは初期値が低いので、好きなチームは自分の手で育ててやろう。

Aリーグ西地区

投手力のすぐれたチームが多いAリーグ西地区。その中で最高の投手力を誇るのがSMチームだ。守りもかたく、ここから得点するのは相当難しい。

Nリーグ西地区

守備のかたさは6団体中ナンバー1のNリーグ西地区。全体的に守備力が高く、攻撃力もそこそこ、という攻守のバランスの取れたチームばかりだ。

詳細なデータ

このゲームのリアルさのかなめは、選手ごとに用意された詳細なデータだ。中には「ちょうし」などというファジーなものも含まれていて、試合展開につれて変化するのだ（勝っているときは調子がいいが、逆転されると調子が落ちるなど）。このデータを駆使して、リアルな試合展開を楽しもう。

投手は打ち込まれるとスタミナの減りが激しくなり、打者は打ち取られると調子が落ちるのだ。

ゲームの前に出るこの画面で、先発メンバーを決定する。各データをよく見て決めよう。

投手交代、野手交代（代打・代走）

選手を変えるときのデータ画面。左が出場中の選手、右がひかえの選手だ。ピッチャーをライトに入れたりすることもできるぞ。

打　順　交　代

9人のメンバーの誰に何番を打たせるかは、完全にプレイヤーの自由。ピッチャーで4番なんていうのもできるのだ。

守　備　交　代

9人の守備位置は自由に変更可能。ワンポイントリリーフを外野に入れておき、ピッチャーと何度も入れかえたりできる。

データ（自分・相手）

両チームの選手のデータ一覧表。各選手のピッチャーとしての記録とデータ、バッターとしての記録とデータ両方が見れる。

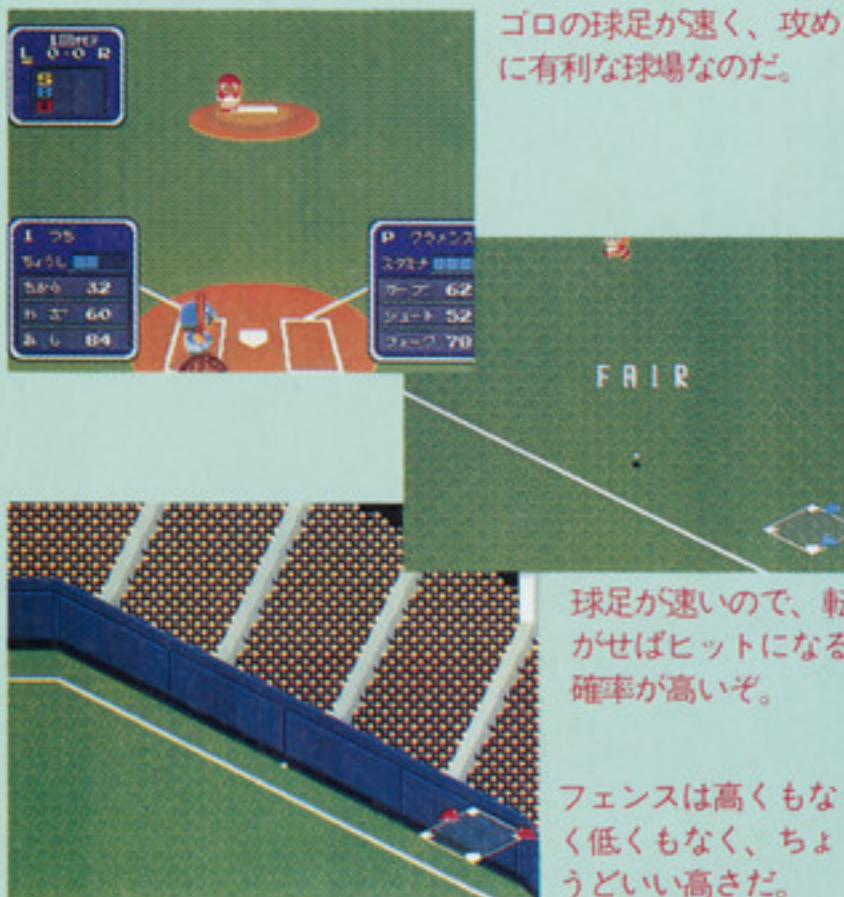
個性ゆたかな6つの球場

ドームンスタジアム

総人工芝の全天候型球場。広さ、フェンスの高さなどは、6つの球場の中でもっとも標準的といっていいだろう。ゴロの球足はかなり速く、バウンドもよく弾む。

ゴロの球足が速く、攻めに有利な球場なのだ。

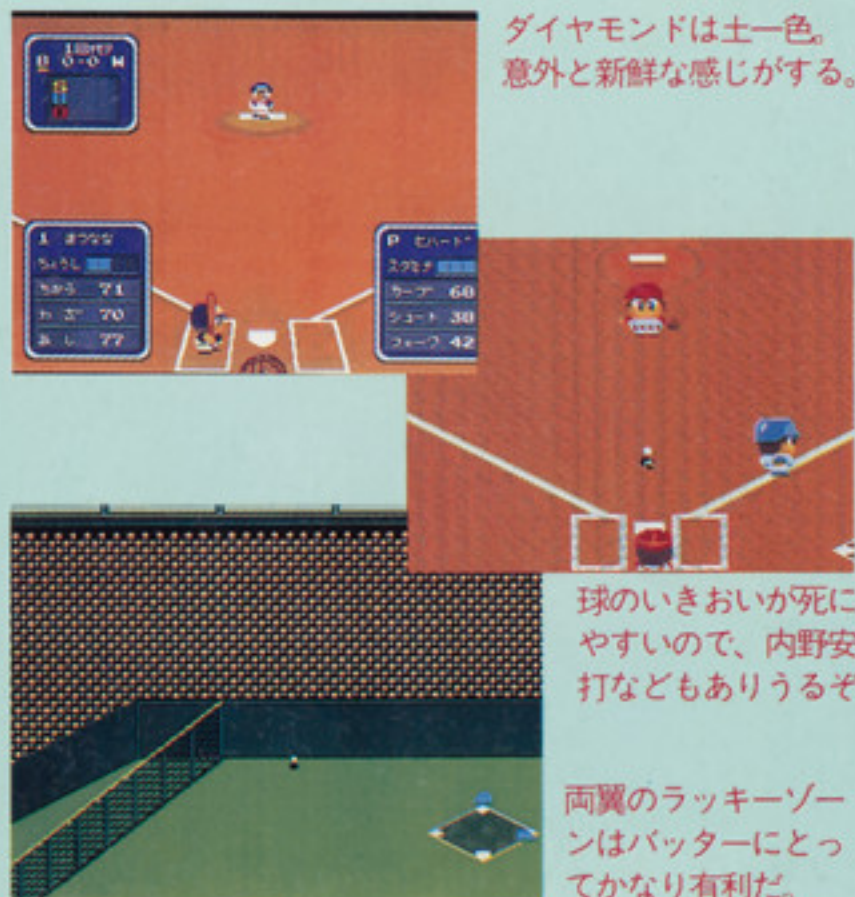
球足が速いので、転がせばヒットになる確率が高いぞ。

フェンスは高くもなく低くもなく、ちょうどいい高さだ。

ろっこうスタジアム

内野はすべて土の自然派球場。両翼にラッキーゾーンがあることとフェンスが低いことから、6球場のうち最もホームランが出やすいところだ。球は死にやすく、弾みも小さい。

ダイヤモンドは土一色。意外と新鮮な感じがする。

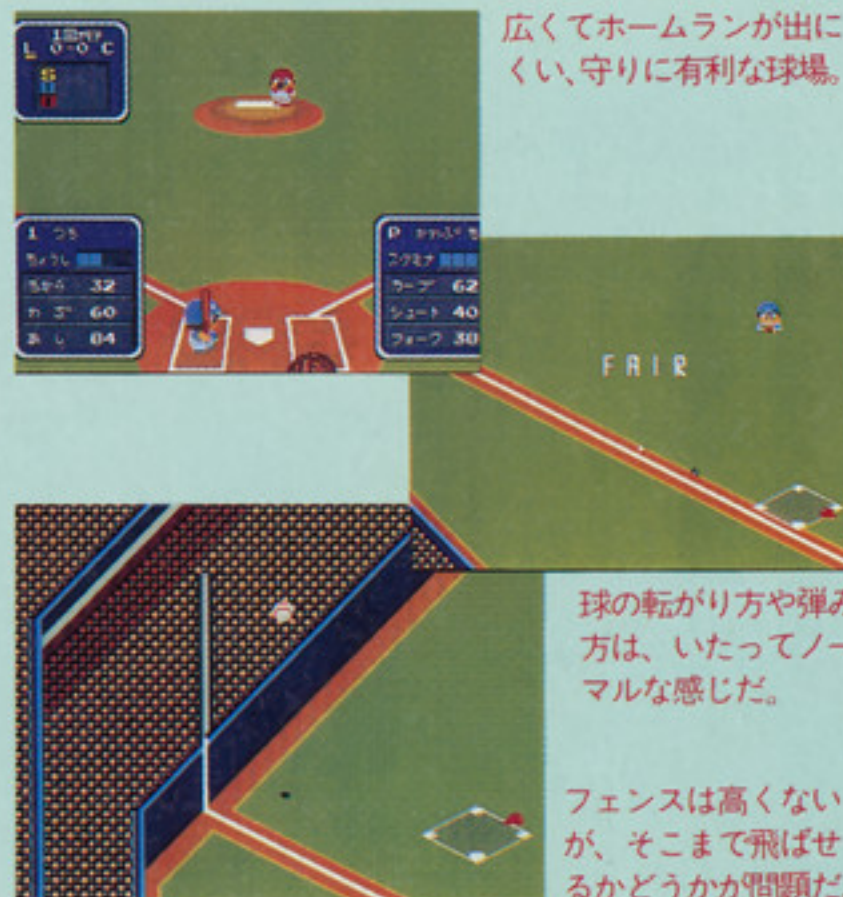
球のいきおいが死にやすいので、内野安打などもありうるぞ。

両翼のラッキーゾーンはバッターにとってかなり有利だ。

メリケンスタジアム

総天然芝で、6つの球場の内で最も広い球場。芝と土のコントラストの美しさには定評がある、AリーグとNリーグの本拠地だ。球の転がりや弾み方は、いちばん標準的。

広くてホームランが出にくい、守りに有利な球場。

球の転がり方や弾み方は、いたってノーマルな感じだ。

フェンスは高くないが、そこまで飛ばせるかどうかが問題だ。

ひと味ちがう！本格派の変化球

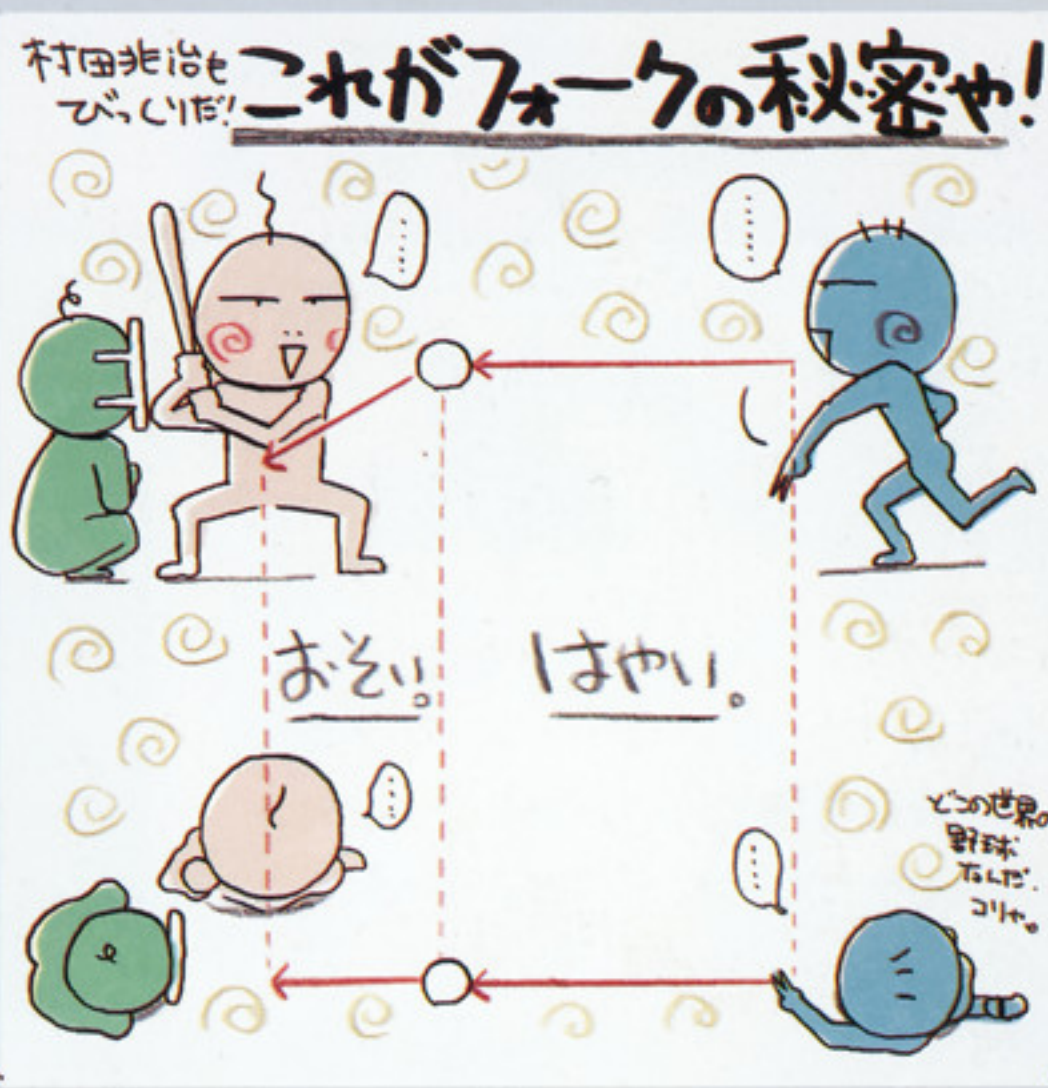
このゲームでは変化球を「タイミングをはずす球」と定義している。逆を言えば、タイミングさえ合えば打てるということだ。

わかりやすい例はフォークボールだろう。「ファミスタ」ではフォークは絶対に打てなかった。しかしこのゲームでは、フォークに上下差はなく、単に途中から急にスピードが遅くなる球になっている。つまり、タイミングをはずすという点では、これがいちばんフォークに近いものなのだ。実際のフォークボールも打つことは可能だし、やはりこの方がリアルといっていいだろう。

投球は、キャッチャーの位置、ピッチャーの位置を決定して行なう。

このゲームのフォークとは、チェンジアップのように途中でスピードがガクッと落ちる球のことなのだ。

もちろん、カーブやシュートも自由自在。かなりダイナミックな変化をするぞ。

ピッチャーは打ち込まれると消耗がはげしくなり、球の変化の割合もガタンと落ちる。

本格派のドーム球場から超イロモノの船上球場まで、ユニークな6つの球場が試合の舞台だ。各球場にあったプレーを研究しよう！

オロシアスタジアム

グランドはすべて氷。当然、球足は鬼のように速い上に弾みも強烈だ。走ると滑ってしまうので、守備はかなりつらいぞ。フェンスが異常に高いので、棚ごえはめったにない。

見るからにスベリそうな、一面氷のグランド。

球足が異様に速いので、真正面以外なら大抵ヒットだ。

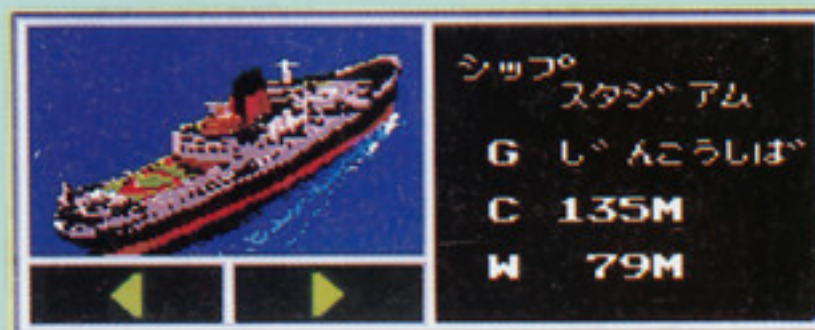
フェンスが異常に高いので、ホームランはめったに出ない。

アビアンスタジアム

内野だけは土が敷いてあるが、あとはすべて砂地の砂漠球場。球は着地と同時にめり込んでしまうので弾みは0といっていい。砂に足を取られるので、外野の守備がたいへんだ。

まともな土があるのは、ダイヤモンドの中だけだ。

外野はほとんどゴルフのバンカーと同じ。ほとんど弾まないぞ。

なんと、これがフェンスなのだ。わりと楽に柵越えが出せる。

シップスタジアム

甲板に人工芝を敷いた船上球場。センターのフェンスがわりの艦橋はかなり高いが、両翼はデッキの手すりなのでホームランは出やすい。球足と弾みはドームンスタジアム程度。

木目の部分がいかにも、といった感じのグランド。

球足はなかなか速い。木目の部分もかなり弾みそうだ。

センターの柵越えはむずかしいが、両翼は簡単に越えられる。

アークス・オデッセイ

前回は5章まで紹介したけど、今回は最終章までバッチリ紹介するので、発売日を首を長くして待っている人は要チェックだ。そうそう、先月号でフォローできなかったボスキャラの攻略法もちゃーんとあるので、御心配めされるな。

●ウルフチーム／6月14日発売／8,500円／8M／ARPG

ラストまでをイッキに紹介!

ＢＥメガホットメニュー誌上で、３カ月にわたって紹介してきた「アークス・オデッセイ」も、今回で一応オシマイだ。途中で構成が変更されるなどいろいろな事があったけど、今となってはいい思い出だ(おいおい)。延びに延びた発売日もどうやら６月14日が本決まりになったようだし、お膳立てはすべて整ったという感じだ。

では今回が最後ということなので、「アークス・オデッセイ」の担当者がこのゲームの楽しみ方を紹介しよう。別にこうしなければダメだ、というものではないので、こんなやり方もあるのか程度に受けとめてほしい。

●その１“防御をふんだんに使う”

こういったタイプのARPGで防御の要素があるのは極めて珍しい。近づいてくる敵には無力だが、飛び道具攻撃は完璧にカバーしてくれるので、移動してよけるよりも、防御しよう。新鮮な楽しみを発見できるぞ！

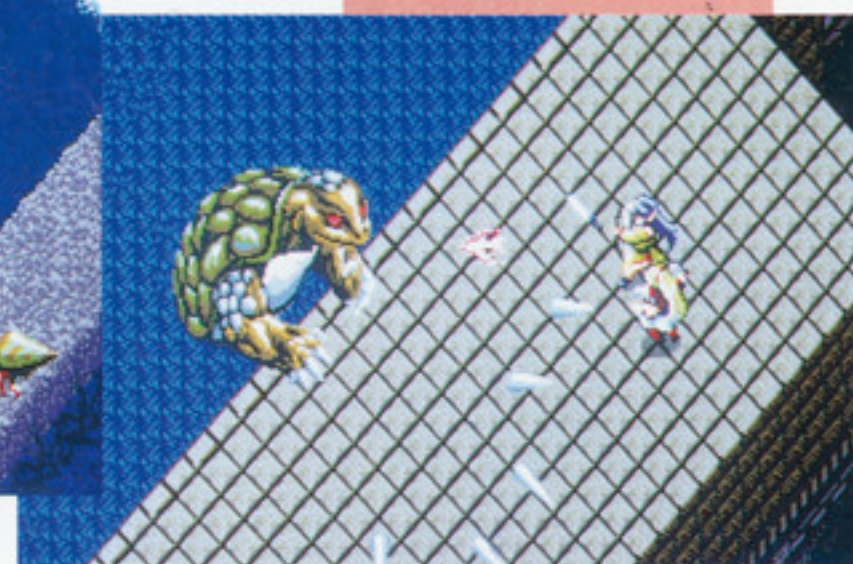
●その２“背景に注目する”

背景が前のステージの舞台だったり、高いところに行くたびに景色も変わっていったりと、なにかしら気の効いた演出がされているので、そういったゲームの本筋とは関係ない点にも注目しよう。思わずニヤリとするぞ。

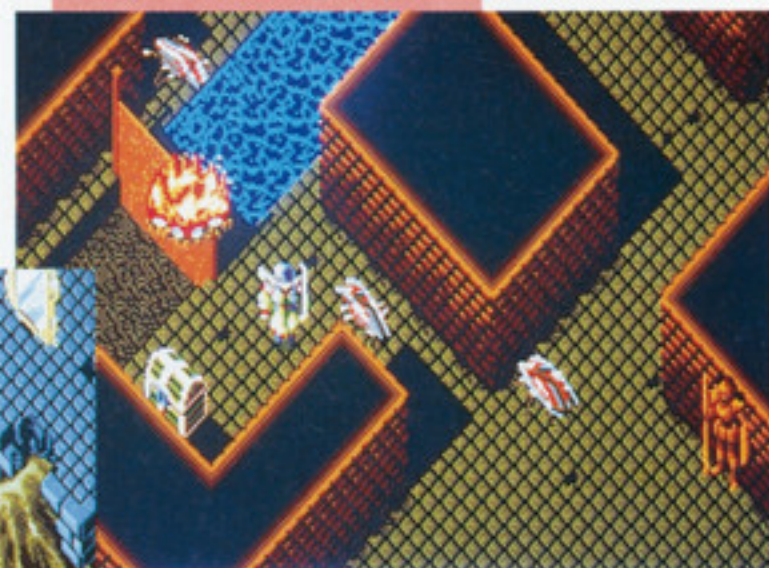
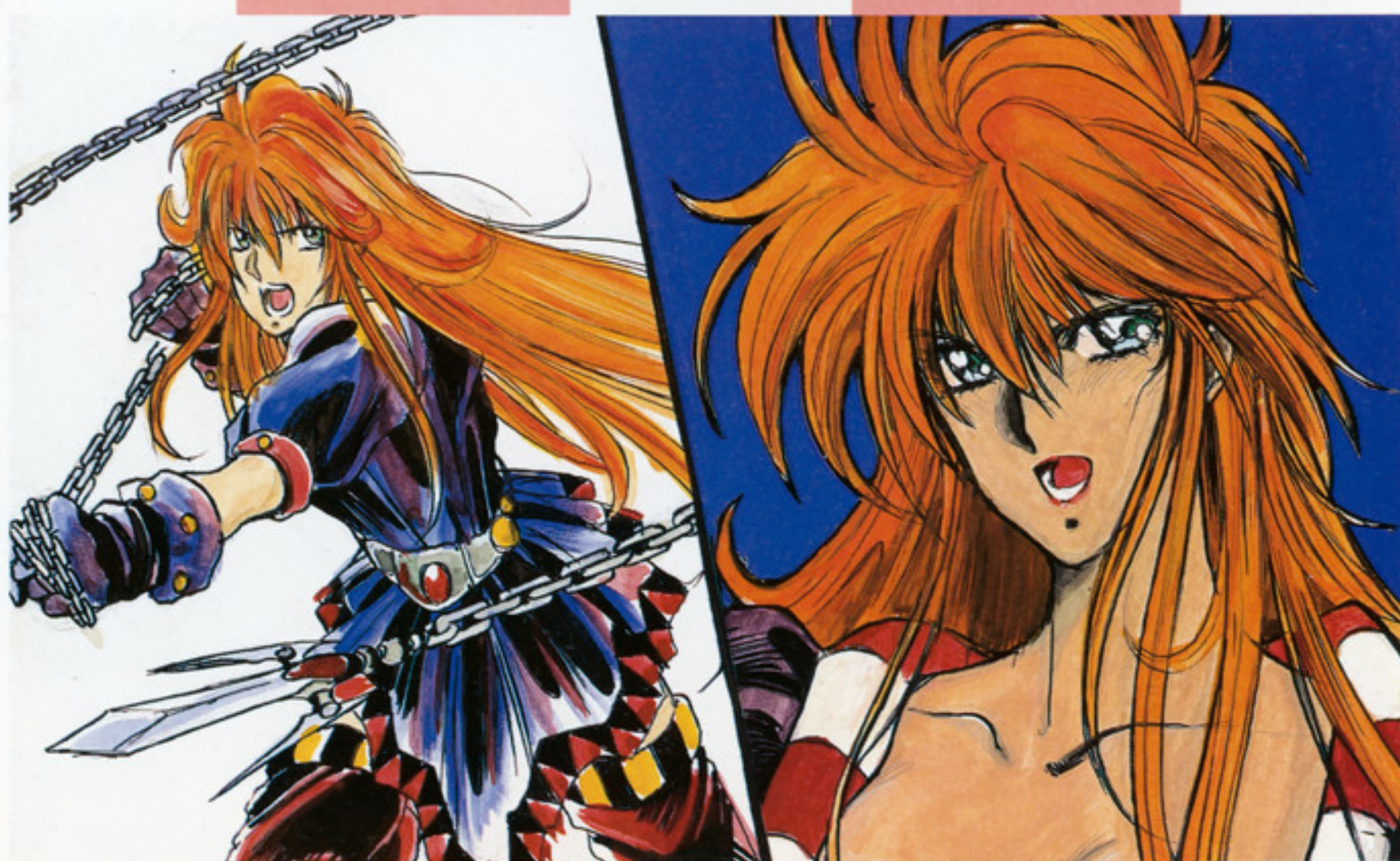
●その３“２人で遊ぶ”

これの唯一の問題は、２人の時間の都合がつかないと遊べないということ。つまり、それくらい面白いのだ。やはりお互い人間が動かすわけだから、予期せぬ展開や微妙なかけひきといった、１人プレイでは味わえない楽しさがあるんだよね。それに２、３章と５章での４人パーティー移動はすさまじいものがあるので、一度は体験してみよう。

前・中盤のハイライトシーン

水面からひょこっと顔を出し、進行方向めがけてすごいスピードで飛んでいくフライングフィッシュと、その大群に襲われてキリキリ舞いの勇者。

コイツの爪の新陳代謝はすさまじいモノがあるね。それを利用した攻撃を繰り出してくるんだけど、いかんせん弱い。しかし、何度みてもガ○ラだな、こりゃ。

素早いゴキブリと首長竜に苦しめられた４章。あたり一面真っ赤っ赤で情熱的な感じなんだけど、本来は泉の水が潤す、さわやかな場所だったのだ。

ピラミッドの石段を登る勇者とその仲間。眼下には、前の章で舞台だった水源がある。このように、背景にも細かい気配りがされているのも、このゲームの大きな特徴だ。

５章の浮遊神殿。ここから落ちたらひとたまりもないだろうな、という心配はいらない。だって、落ちないようになっているんだもん。

第6章 魔の従者たち

人間の心を失っていない善良な魔物の捨て身の協力によって、神殿の上層部にたどりついた勇者。カストミラの居場所に近いためか敵の守りが固くなっている。それぞれの部屋に巣食っている魔物たちを倒し、血の満月へと向かうのだ。急げ、残された時間はもうわずかだぞ！

この6章は、章全体ノリが今までと少しばかり違う。なんてったって、マップが……。

数々の試練の部屋をクリアして上を目指せ！

この章のマップは上へ向かう1本道になっている。迷子になる心配はまったくないが、各部屋の番人の魔物はダントツに強いぞ。落ち着いて対処すればいいのだが、いうほど簡単じゃないのが現実だ。以下にそれぞれの番人の対策を紹介しておくので参考にしてね。

上に行くにつれて景色も変わっていく。最終的には星空が見えるのだが、これは夜になったからかなのかな？

ハニワの部屋

最初の部屋には3体のハニワが控えている。高速で飛ぶ火の球と、地形に当たると破裂する光の球が武器。

対策

敵は動けないので、部屋の入り口付近の広いスペースで、1体ずつ確実に戦うのが得策だ。懐に飛び込むのは危険すぎる。

怒るハニワ

これが通常時ハニワ。なかなかフザけた顔をしている。こいつにある程度ダメージを与えると……。

このよーにコワい顔になる。でも攻撃自体はなんの変化もない。大○神みたいにはいかなかったか。

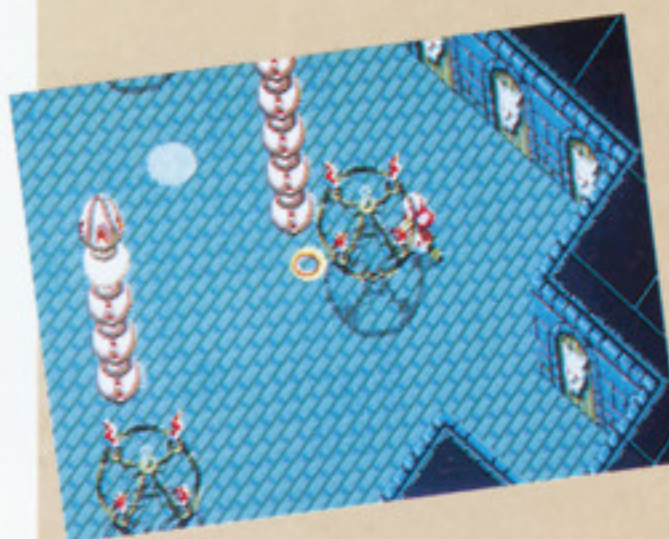
クモの部屋

勇者よりひとまわり大きいクモが4匹いる。HPを減らす毒と、糸を口から吐きながらジワジワと近づいてくる。コイツの糸に触れると一定時間動けなくなるぞ。

対策

正面で向かいあって戦うのは無謀。横移動でにじり寄ってくるところを毒攻撃に気をつけながら速攻で倒そう。目の前の敵から1匹1匹確実に始末していくことも忘れずに。

ナゾの生物の部屋

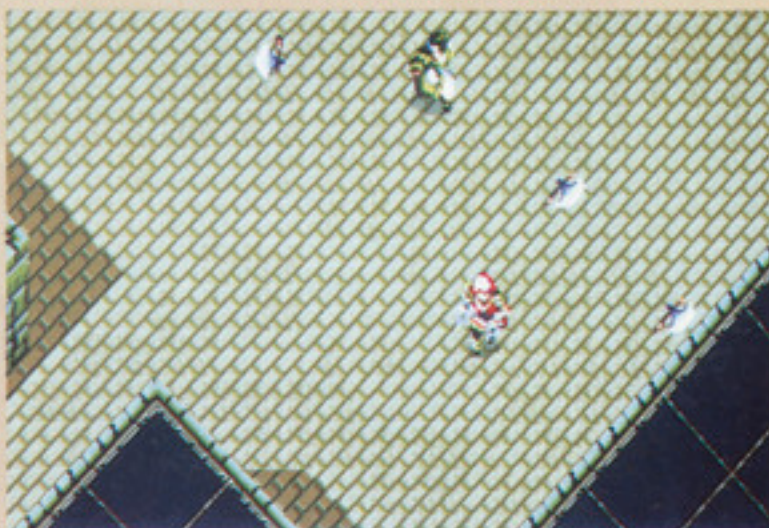
地面に潜って移動（いちおう勇者に近づこうとする）し、ときどき姿を現わして、勇者に向けて高速な光の輪を飛ばす。よくわからないが、おそらくミミズの仲間だろう。

対策

部屋の隅に追い込まれないように移動し、姿を見せたときに攻撃。その際、光の輪の的を絞らせないために大きく動いているのが良い。

×××の部屋

この部屋を抜ければボスキャラとの対決だ。さぞかしゴツい怪物がいっぱいいるんだろうと思いきや、部屋の中央に人間がひとりいるだけ。しかもそいつの姿は以前見たことがある。一体どーなってんの？

おや、ピラミッドで離ればなれになった仲間ではないか。近づこうとすると、どこからともなく不気味な声が……。

どうやら彼は魔物の手先となってしまったようだ。心情的にツライけど、彼と戦うしか道はないようだ。許せ！

ある程度ダメージを与えると彼は倒れ、彼に寄生していた魔物が攻撃をしかけてくる。弾をバラバラ吐いてくるぞ。

第7章 醜き邪城

魔皇3人衆をすべて倒し、意気揚々とする勇者。しかし彼らが最期に残した言葉は、どこか余裕すら感じられた。というのも、カストミラが完全に復活すれば、彼らに永遠の命が約束されるからである。真の勝利は、カストミラを倒さなければ訪れないのである。

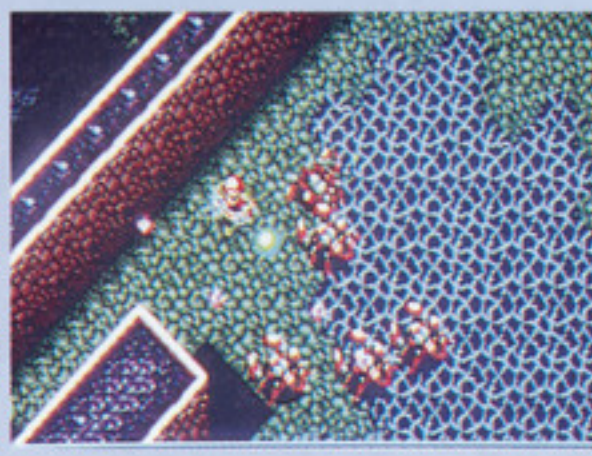
いよいよステージも残すところあと2つだ。長い道のりだったが、ここまでくればあともう一息だ。敵の攻撃はますます激しくなるが、ここまできたプレーヤーの腕前なら、なんとかなるぞ。あせらず、落ちついてプレイしようぜ！

有機的なフィールド

この章の舞台はステージスタートデモから察するに、翼竜の背中の上のようだ。それにしてはやけに区画整理がされているような気がするけど、まあいいか。要注意のザコキャラは大サソリ。破裂弾と毒を飛ばしてくるので、正面きって相手にするのはやめよう。もし敵に囲まれたら、魔法は惜しまず使え！

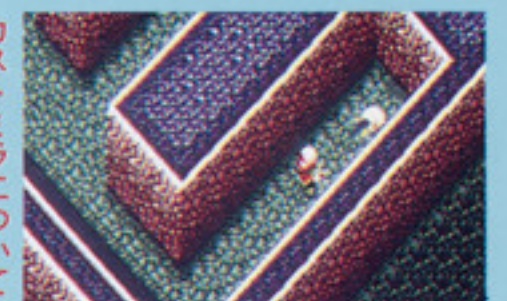
ちゃんと爪も見える。もしこの翼竜自らに攻撃されたら、ひとたまりもないだろうな。でも、ヴィドのレベル5の魔法なら対抗できるかも……。

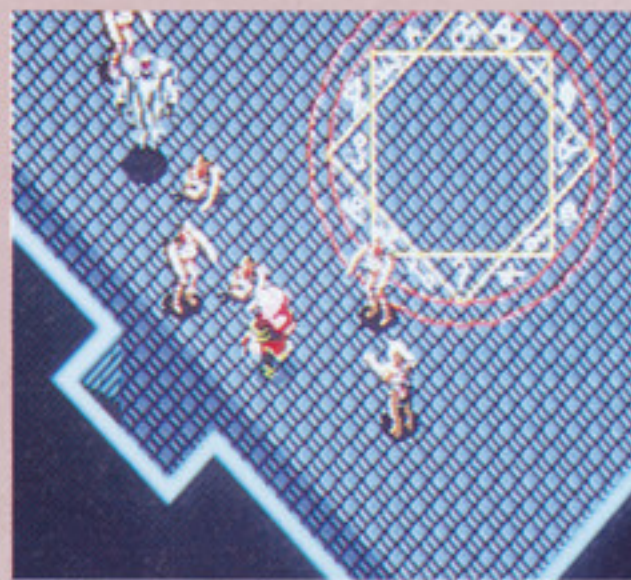
うーん、これは背骨だろうか。でっかい体のワリには小さめだね。いらんお世話だけど、大丈夫かなあ。粗末な物しか食べてないのかな？

ステージ開始直後、いきなり大サソリの大群に囲まれてしまった。こーなる前に急いで逃げろ！律儀に相手にしていると、命がいくつあっても足りないぞ。

またもや悲しい別れ

スタート地点から右に行くと人が倒れている。今度は行く先々で情報を提供してくれた冒険者だ。どうやらカストミラと戦って、その際に瀕死(ひんし)の重傷を負ったようだ。

さっきの再会（6章）もあったので、今度は慎重に近づくと……。

カストミラについての情報を言い終えた後、ついに力つきた。〝邪悪な魔女を倒した英雄〟にはなれなかった一冒険者の最期である。

魔皇3人衆、ふたたび……

フィールドをあちこち歩き回っていると、内部への入り口がいくつかある。その中にはなんと、倒したはずの魔皇3人衆がいるではないか！　おまけにいくら攻撃してもダメージを与えられない。カストミラの復活によって、彼らは本当に不死の肉体を手に入れたのだろうか？

ヨシネオリ

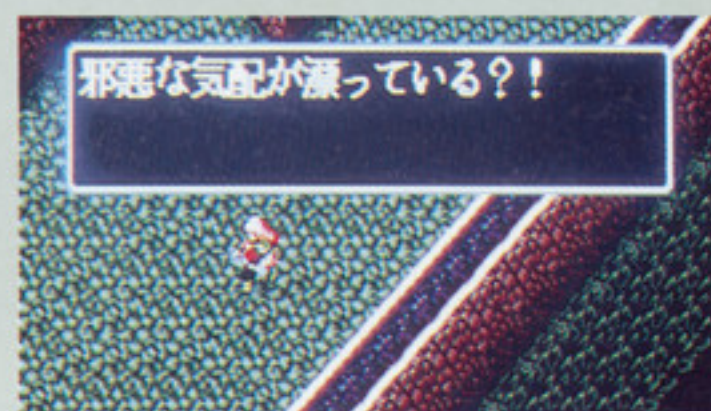
ギササーク

セルガータ

こいつは何者？

魔皇3人衆がいる部屋の奥に必ずいるこの男、なんかアヤシイよね。見方によっては〝気〟を発しているようにも見えるし、部屋の中央にはこれまたアヤシゲな魔法陣があるし……。何してんだろ。

何かありそうな場所

とりあえずフィールドの隅々を歩いてみると、こんなメッセージが表示される行き止まりがある。広さも手ごろだし（？）、きっと何かあるに違いない。ないわけない。

プレーする人によっては、このメッセージを見ることなくゲームが展開するかもしれない。このメッセージは、ある条件を満たしていないときにこの場所に来ると表示されるのだ。条件を満たしていると メッセージの代わりに……。

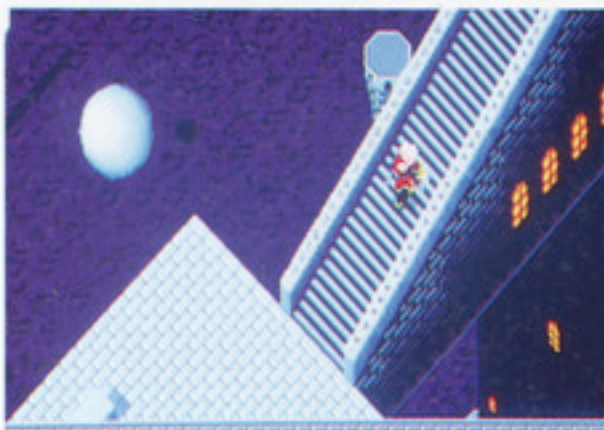
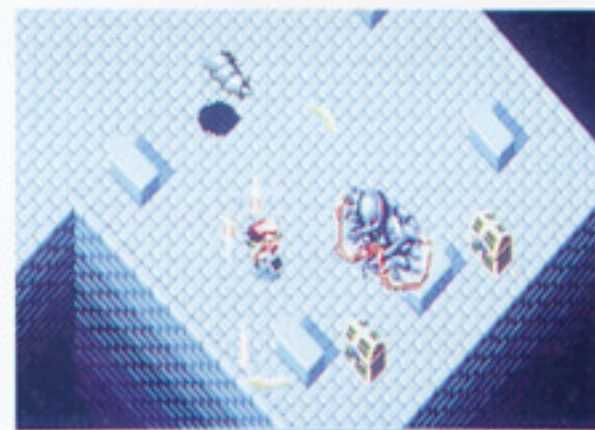
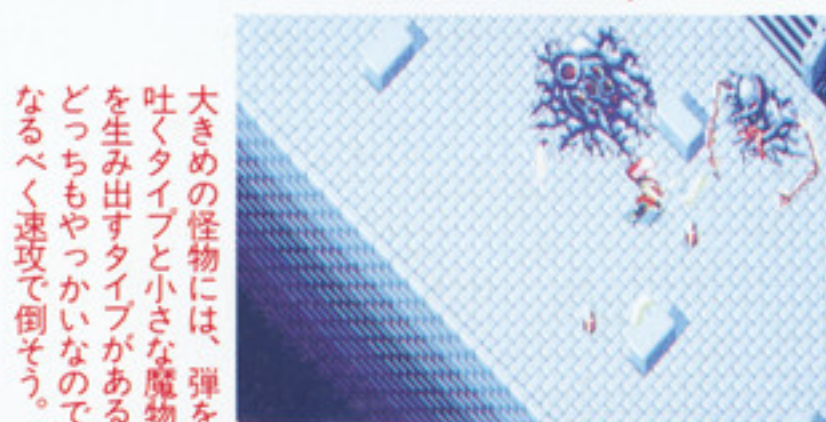
第8章 血の満月

翼竜に運ばれ、ついにやってきたカストミラの居城。上空には真っ赤に染まった満月が、邪悪な魔女の復活を讃えるように輝いている。カストミラを封印するただひとつの武器“レアティの力”を魔皇3人衆の手によってすでに破壊された今、果たして勝ち目はあるのだろうか……不安な考えが勇者の脳裏をよぎる。

しかしもう後にはひけない。とにかくカストミラと戦わない限りは何も解決しないのだ。アルカサスの大地の存亡をかけた最後の戦いの火ぶたが今まさにきられようとしている。

いよいよ最終章だ。ベストをつくせ！

ついに最終決戦だ!!

カストミラのいる場所までは、それほど迷うことなくたどりつける。ただ、そこまでの道のりにいる敵の攻撃がオニのように厳しいので、なかなか簡単にはいかない。ここは攻撃魔法をガンガン使っていくのが得策だ。どうせ最後なんだから、ケチってもしょうがないしね。あ、そのかわり、役に立つアイテム（生命のランプ、リバースドール、死なずの薬など）はなるべく温存しておこう。カストミラとの戦いでは何が起こるかわからないから、とりあえず持っていて損はないよ。さあ、エンディングはもう目の前だ！

白い建物がカストミラの城だ。幻想的な雰囲気がナイスだが、それはそれ。今はカストミラの元に行くことに神経を集中しろ。

宝箱が比較的多く配置されているので、役に立つアイテムは手に入れよう。でも無理して寄り道すると、かえって危険だぞ。

大きめの怪物には、弾を吐くタイプと小さな魔物を生み出すタイプがある。どっちもやっかいなので速攻で倒そう。

ついにカストミラとご対面だ。いやー、長い道のりだったなあ。だが、コイツはそう簡単に倒せない。全力で倒そう。

ボスキャラ攻略法 パート2

先月号で紹介できなかった4章以降のボスキャラについて、その攻撃方法と倒し方を紹介しよう。なお、カストミラの攻略法は、紹介してしまうとゲーム自体のおもしろさが半減してしまうので、あえて自粛した。べつに倒せなかったからじゃないぞー。

4章中ボス サイクロプロス

水の護りが安置されている部屋の番人で、2人いる。部屋に入ったらキャラを少しだけ上に移動させる。すると敵は地形にひっかかって、近づくことができない。炎も当たらないので簡単に倒せる。弱すぎるぞ！

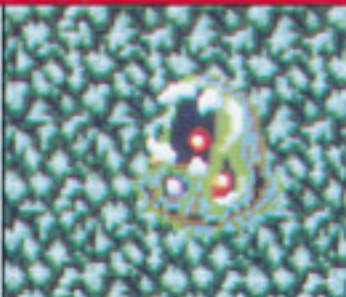
4章ステージボス クテライガ

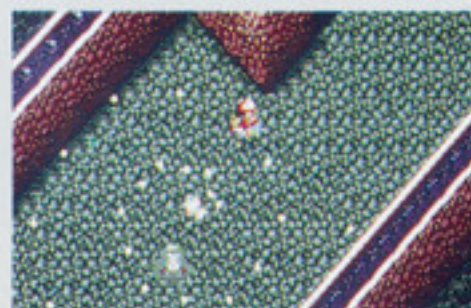
正面に3ウェイ弾を放ち、両手からプレーヤーキャラに向けて青白い光の球を発射する。コイツは移動できないので、3ウェイ弾の死角に移動すれば楽になる。攻撃、光の球が来たら防御……の繰り返しだ。

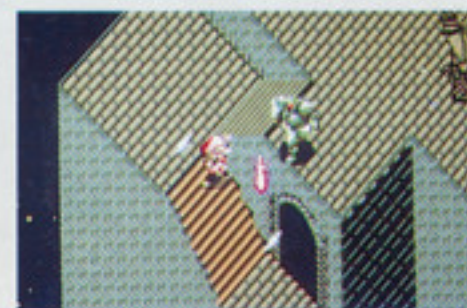
5章中ボス 蛇竜

ウナギのようなこの魔物は、前方に拡大する炎と8方向のウェーブ弾を武器にする。ときどき体を伸ばしてボディーアタックをしかけるが、正面にいなければ恐くない。4章のステージボスと同じ要領でOK。

5章ステージボス ギササーク

上の写真の姿から変身して下の写真のようになる。正面のウェーブ弾、前方180度に飛ぶ羽根、誘導する竜巻で攻撃してくるが、後ろに回りこめば、注意するのは竜巻だけですむ。竜巻をうまく撒こう（？）。

6章ステージボス ミクガード

すごい勢いでプレイヤーキャラに近づき、前方に火柱、または特殊な軌道を描く矢で攻撃する。はっきり言って強い。対決シーンになったら素早く写真の位置に行き、敵めがけて攻撃すれば少ない損害で戦える。

7章ステージボス セルガータ

ほかのボスキャラに比べて体が小さい。地面に潜ってプレーヤーキャラに近づき、ときどき顔を出して破裂弾を発射する。本体自体はたいしたことないが、一緒に出てくる、弾を全方向にばらまく敵には用心しよう。

雷電伝説

ビデオゲームで現在もヒット中の人気シューティングゲーム「雷電」が早くもメガドライブに移植されたぞ！　超高難易度でも有名だったこのゲームの詳しい攻略などは次号の付録でやるので、今月はそのさわりだけでも紹介してみるぞ。

マイクロネット/7月6日発売/8,800円/SHT/8M

つい先日、ゲームセンターで遊んでいたほどの新作シューティングゲーム「雷電」が、なんと早くもメガドライブで発売される。こんなに早くていいのか？　ってくらい素早い移植だが、とりあえずうれしいコトには違いない。よろこべ。

さてビデオゲーム版の「雷電」を見たことがないという人のために、ゲーム内容の説明を少々しておこう。

ストーリーは、地球外からの侵略者にあわてる世界連合政府が、世界中の技術を結集して作った戦闘機を操って地球を守る、といった感じで展開していく。ところで、このゲームは、縦スクロールの超ハードシューティングで有名だった。２種類の武器をパワーアップさせつつ、各面を突き進んで行く。そして各面の最後にはボスが控えている。ボスを倒すことができれば、めでたく次の面に進むことができるというわけだ。

まあ、以上がビデオゲーム版の内容なわけだが、それでは次にじっくりとメガドライブ版の説明をすることにしよう。

やたらと弾が多いような気がするが、本当に多い。難易度は高め。

メガドライブ版はこんな感じ

実はこのメガドライブ版、ビデオゲーム版とほとんど同じ内容なのだ。武器の種類やパワーアップ方式、パーツの種類から敵の動きまで、なかなか忠実に再現されている。

タイトルこそ「雷電伝説」と変更されてはいるものの、内容に変更点はほとんど見受けられないといえよう。難易度の設定や戦闘機の数の変更、さらにはサウンドテストもあるし連射機能もついているんだから、ゲームセンターで苦い思いをした人も、これで仕返しができるはずだ。

そしてメガドライブ版だけのオマケとして、全面をクリアした後、オリジナルの面をプレイすることができる。とは言っても、ビデオゲーム版はすごく難しかったので、全面遊んだことがある人も少ないはず。そんなわけなので、ゲーセンで死ぬほど遊んだ人も、全然遊んでない人も安心して遊べるってわけだ。

発進シーンまでビデオゲーム版に忠実なのだよ。緊張する一瞬だよね。

もちろん、カタい敵とよばれる、耐久力がある敵だって登場する。

パワーアップも盛りだくさん

ゲームシステムの要となるのは、もちろんパワーアップ関連だろう。というわけで、パワーアップに関して説明しよう。

戦闘機が使える武器には、大きく分けて３つの種類がある。弾数を気にせずに撃ちまくれるメインウェポン、メインウェポンと一緒に発射されるサブウェポン、そして数に制限はあるが絶大な威力を持つBOMBの３種類がそれだ。そしてさらに、メインウェポンとサブウェポンには２つの種類があり、アイテムを取ることによって使い分け、パワーアップができるようになっているのだ。

赤を取ると、多方向に弾を発射するワイドショット。連射でゴー。

で、こっちが青を取ったときのレーザー。ものすごく強力なのだ。

メインウェポン

まずメインウェポン。広範囲に攻撃できるワイドショットと、前方にしか発射できないがパワーのあるレーザーの、２種類の武器がある。Ｐマークのアイテムを取ることによってパワーアップできる。アイテムは一定時間ごとに赤と青に変色するので、赤いときに取ればワイドショット、青いときに取ればレーザー、といったぐあいに、好きな武器を取ることが可能だ。現在装備している武器と同色のアイテムを取れば、武器は１段階ずつパワーアップするわけだ。

サブウェポン

サブウェポンには、敵を自動的に追尾するホーミングミサイルと、パワーのあるニュークリアミサイルの2種類がある。Mマークのアイテムは放っておくと変色し、緑色のときに取ればホーミング、黄色のときに取ればニュークリアを装備する。もちろんメインウェポン同様、同じ色のアイテムを取り続ければ、ミサイルはパワーアップしていくぞ。

緑を取ると、敵を自動的に追いかける、ホーミングミサイルを装備。

黄色を取ればニュークリア。前方にしか攻撃できないが破壊力は大。

同じアイテムを取り続ければ、武器はどんどんパワーアップする。

ピンチのときは爆弾を使え。弾数制限があるので、むだ使いに注意。

その他

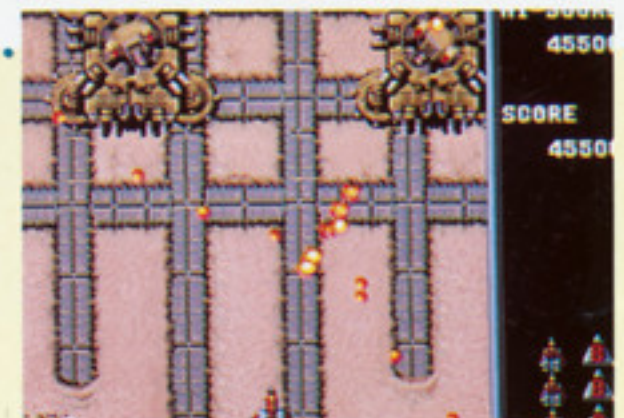
もうひとつの武器BOMBは、使うとハデな爆発を起こし、地上空中を問わず、周囲の敵にダメージを与えることができる。残念ながらパワーアップはしない。しかしときどき出現するBマークのアイテムを取れば、BOMBのストックを増やすことができる。ここぞというときだけ使うのがコツ。

この3種類の武器をうまく使うことが、攻略の第一歩ということになるだろう。各武器の特徴をしっかり覚えておこう。

ボスを倒して次の面に進め!

ゲームの基本的なルールが把握できたところで、簡単に各面の紹介をしよう。今回は簡単にしか紹介しないが、次号では付録で大々的に紹介する予定だ。お楽しみに。それではまず1面から。

まるで戦いに無関心なウシさんたち。う～ん平和なのね。地上は。

2機で一組になって出現する、とんでもなく卑怯な敵もいる。

1面だというのに、ボスは2機。もちろん両方とも倒さないとダメ。

●1面

味方の空母から発進。最初の面にもかかわらず、案外難しいので気を引き締めてかかろう。

最初のうちはザコ的な戦車などが現れる。ザコとはいえ、ときどき森の中に隠れていたりするのであなどれない。森付近には牛さんもいる。もちろん攻撃はできないぞ。

中盤に入ると、いわゆるカタい敵が登場。何度も攻撃しないと倒せないうえに、たくさんの弾をバラまく敵がいくつも出てくる。できればBOMBはボスまで温存しておきたいので、できる限りよけまくること。倒すとアイテムを出す敵もいるので、覚えておこう。

いままでののどかな風景が一転して、謎の船の残骸が見えたら、ボス出現の合図。音楽が変わってボスが登場する。地面がせり上がって、その下からボスが登場する。ボスは通常、固定された4方向に弾を撃つが、それ以外に2種類の攻撃パターンを持っている。まずそれを覚えよう。ちなみにボスは2機いるので、両方とも倒さないとイカンぞ。

●2面

1面同様、ザコの攻撃で始まる。戦車の他に空中にもザコはいるが、このヘリコプターのような敵がクセモノ。目の前まで突進してきた後停止して、一瞬間をおいてから戦闘機に向かって体当りしてくる。停止中に狙い撃ちしてしまおう。

緑色のカタい敵は、画面中央付近までは一定速度で飛んでくるが、その後戦闘機に向かってくる。倒してしまうにこしたことはないが、もしも逃してしまった場合は後方に注意。やりすごしたと思った敵が、画面後方から体当りしてくるのだ。

戦車が並ぶ高速道路(?)を進むと、レールが現れる。そう、列車砲が配備されているのだ。先頭の機関車を倒せば動きを封じることができるが、後ろの砲台の攻撃能力はそのまま。砲台も倒さなければならないぞ。

この面のボスは、ヘンな飛行機を引き連れている。この飛行機自体は攻撃力もなくて弱いのだが、とんでもない数で飛んでくるので、自分の位置を見失わないように。まずはボスの左右に付いたハネを破壊し、中央の弱点を狙う。例のごとく、突然弾をバラまいてくるので、不用意に近づかないこと。

トリッキーな動きをするザコ敵に注意。囲まれたら爆弾で逃げよう。

新しいか古いかわからないが、とにかく強力な列車砲だ。

2面のボス。まず両翼に付いている砲台を破壊して、攻撃を抑えろ。

雷電伝説

マスター・オブ・モンスターズ

さて、発売日もけっこう近くなってきた「マスター・オブ・モンスターズ」。今回はキャンペーン１のマップ紹介＆マップ攻略だ。それから、ついでと言ってはなんだけど、効果的な召喚のやり方や精霊の使い方、大魔法や成長のシステムも紹介するぞ

東芝EMI／7月下旬発売予定／7,800円／SLG／4M+BB

キャンペーン1を制するのだ

このマスター・オブ・モンスターズはファンタジーの世界を舞台として、ユニットにちょっと変わったモンスターが登場するファンタジーシミュレーションゲーム。経験値によるユニットの成長が見ものだ。今回はキャンペーン１のマップを公開しよう。効果的な召喚のやり方、精霊の使い方、大魔法の使い方、モンスターの成長システム、この４つは、どれもこのゲームには大切な要素だから１つ欠けても勝てないぞ。この４つを完璧に使いこなせれば、君もマスター・オブ・モンスターズ通だ！　浜辺で女の子にモテモテだぞ!?

戦いも中盤戦に入り、もはや泥沼状態。もうドロドロ。

気合いが入ってんなあ。やるぜモノペガサス！

2 召喚するアルヨ

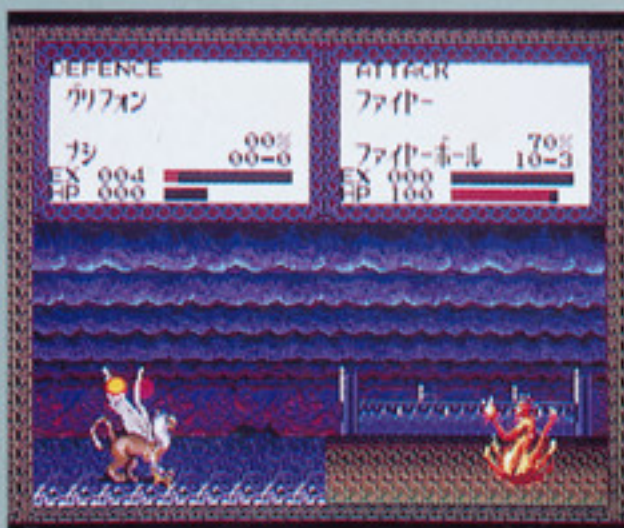
いくらひいきのモンスターがいるからといって、そのモンスターばかり召喚していたのではとうてい戦いには勝てないぞ。序盤は移動力のあるモンスターでさっさと近く塔を占領したほうがいいのだ。そして、中盤から後半にかけて有利な展開にもっていこう。

マズイ例

いくらドラゴンが好きだからといってもこんなことやってると痛い目にあうぜ。

闘う男のための4ポイントアドバイス

1 精霊はこう使え

ファイヤーなどの精霊は１回の召喚ごとに２～３回、敵モンスターを攻撃してくれる。１回の攻撃で与えるダメージは10ポイント前後だから、HPが30ポイント未満の敵モンスターは倒せる可能性があるってわけさ。

MP40も使って呼び出したんだからさあ、せめて１回くらい攻撃当てろよな。悲しくなっちゃうぜ。

3 大魔法を使うでヤンス、先輩

ハデな大魔法のなかでは、最も必要頻度の高いのがこのヒールだ！　なんせ、１度受けたダメージはこれ以外に回復させるスベがないからね。やはり、治癒系は必要不可欠。あと、たまに使うのはアゲイン、スリープといったところかな？

ヒールで体力回復だ

けっこうボコボコにされている。よし、今こそヒールだ！

それでも回復するHPは10くらいなのさ。

4 最後に成長のことなり

モンスターはその経験値によって成長（レベルアップ）する。自分の攻撃が敵にヒットしたときにもチョロっと経験値は上がるが、敵モンスターを倒したときには一気に上がるのだ。つまり、１回の攻撃だけで敵モンスターが死ねば、経験値がガッポリ入るってわけさ。詳しくは右の写真を。

アブラゲさらって経験値かせぎに

まず精霊とかで１匹のモンスターをぼこぼこにする。

→ これくらいならいくらペガサスでも勝てるだろ。

→ よし、モノペガサスにレベルアップだ！

キャンペーン1のマップを紹介する野田グンゼ

このマップ、まだ手ヌルイぜ

さて、キャンペーン1のマップを攻略するにあたり、コンピュータのアルゴリズム（くせみたいなこと）を1つ憶えておくとよい。

コンピュータは最初の3ターンぐらいの間、とりあえず付近の塔を占領しまくるはずだ。その間にこちらは、ペガサスなど移動力が優れているモンスターを用いて、できるだけ塔を占領しておこう。そうしないと、あとあと不利な戦いを強いられるぞ。

また、この間にもコンピュータは精霊を使って攻撃を仕掛けてくるので気をつけないとドラゴンが1、2匹倒されてしまうのだ。

それからは島の中央部における各モンスターのぶつかりあいになるので、そこではいかに効率よく敵のモンスターを倒すかがポイントだ。攻撃力を分散させず、最も攻撃力があるモンスター、1匹にしぼろう。そうすれば後半には圧倒的に有利になっているはずだ。

塔を占領するのだ

最初、RED軍が次々と塔を占領してくるので不安になった人もいると思うが、そんなに不安になることはない。ペガサスでも使って地道に塔を占領すれば、15くらいは占領できるぞ。

コンピュータのスキをつけ

後半、島の中央部でそろそろ消耗戦ということになると、コンピュータはなぜか塔を守ることに無頓着だ。このとき塔を乗っ取ってしまえば敵はモンスターを召喚できなくなるぞ。

クイズ約1人に聞きました きらいな敵モンスターは？

第1位　ユニコーン

あるあるある

まさかの1位。でもこんな弱そうなモンスターにドラゴンがやられると真剣に腹立つ。

第2位　クラーケン

あるあるある

こいつも見た目で弱そう。けど強い。タコのくせに。くそう、やってらんないなあ。

第3位　ゴーゴン

あるあるある

ミノタウロスが成長してなぜかウシになったモンスター。退化しとるやんけ。

次点としてはバーサーカ。だが、さほど強いとは言えない。傾向として、見た目で弱そうなモンスターが強いと腹立つということかな。

ちょっとイイはなし

タコのくせに空飛ぶな

このモンスター、タコのくせに空を飛んで襲ってくる。しかも強い。ああやってらんない。もう寝よ〜と。

精霊について考える

見た目では弱っちいけど、やっぱり本当に弱い。攻撃が1回も当たんないってどういうこった？

青軍ファイヤー

▼

赤軍アース

なんか確実に当ててくんだよなあ。ファイヤーとアースをトレードしたいよ。本当に。

頼れるヤツだぜ

モンスターで頼りになるのがこのサーペント。HPはあるし、強いし、これで陸上で動けりゃね。

マスター・オブ・モンスターズ

セイントソード

自由スクロールのアクションで、変身能力を持った主人公が迷路のような広いステージを駆け巡る。ちょっと聞いただけでも胸のおどるようなゲームが、いきなり発売されるのだ。これまでのアクションゲームとはひと味違う、ユニークな変身能力に注目だ！

SAINT SWORD TM
PRESS START BUTTON
TAITO
© TAITO CORPORATION 1991

タイトー/6,800円/6月28日発売/ACT/4M

不死身の勇者マクレス

ロング・タイマゴーの物語。そのころ地上では、2つの勢力が激しい戦いを続けていた。人間と魔族。初めは互角だった両者だが、魔族は強力な魔法で人間を窮地に追い込む。

北の国タイタン族の若者マクレス。彼は永い年月のなかでタイタン族が失っていた、魔族にも匹敵する超能力をその身に蘇らせた。彼は、自分の姿を変えることによって空を飛び、地を駆け、水中を自在に泳ぐ不死身の肉体を手に入れたのだ！ 族長の命を受け、魔族が人間から奪った7つの宝を取り戻し、魔族の王ゴーガンを倒すため、彼は魔城へと旅立つ。

タイトーの送るファンタジー・アクション、それが「セイントソード」だ！ 横スクロールで7ステージ構成、上下左右どっちでも行ける4メガの大マップは、入り組んだ迷路になっている。敵といったらキモチ悪い化け物ばかりだし、ボスはデカイしで、君も苦しくてオゾましい戦いを強いられること、間違いないゾ。

見よ！ タイタン族の血を受け継ぐ勇者マクレスの勇姿だッ！

ここが魔族の王様ゴーガンさんちだ。

迷路でメロメロ（失礼）。この道はいつか来た道！

見るからに危ない、危険なモンスター。でしょ？

魅惑のデカキャラ

グロくてでっかいモンスター、そんなのがワンサカ出てくるのがこのゲームだ。ステージ1のボスだってデカくて強くて、そしてスッゴく不気味ッ！

ホーラ、夢見るゾ、の世界、だぞ。この人は1面のボス君です、ちなみに。

「深き者」な半魚人。結構クトゥルーな世界だったりする。

でっけークラゲ。実際にこんなのが出てきたら、腰が抜けるぜ。

基本操作

アクションモード

マクレスに次々襲いかかる奇怪な魔族達、そいつらをバッサバサ切り刻むのがアクション・モードだっ！ 何に変身しているかでチョット操作が違うんだ。

左下のメーターが0になると死んでしまうのだ。

人馬マクレス必殺の蹴り！炸裂。これは痛い……。

セレクトモード

多彩なアイテムを使ったりマクレスが何かに変身する時、使うのがこのモード。特にステージ2からはココンとこを上手に使えるかどうかで戦いが大きく変わる。

スタートボタンでポーズにすればセレクト画面になる。

上手に使えば百人力のアイテム。1面では使えないヨ。

3段階パワーアップ

変身能力によってどんな場所でも有利に戦うことができる勇者マクレス。しかし、彼の能力はそれだけにとどまらない！　マクレスは沢山の敵を倒すことによりドンドンとパワーアップする、RPGっぽい特技(？)を持っているのだ。つまり平凡な白マクレスから、ピカッと光ってレッド・マクレスに変身！　なお戦い続けると、ゴールデン・マクレス君に大変身しちゃう。それにともなって剣の腕もうなぎ登り！　ボスと戦う前には、絶対ゴールデン・マクレスにしておくこと。

始めは白。武道の白帯とナンカ関係があるのかは分からないが、縦切り1本の頑固者だ。

赤いアーマーもりりしいレッド・マクレス君である。赤い夕日は根性の色。戦うカドには福来たる。

出た！　ゴールデン・マクレスだ。こうなったら放火魔にマッチを持たせたも同然、怖いものナシ。

陸・海・空　3つの変身能力

戦闘中、時々出てくる大っきなアイテム。それを取ると画面下の馬・羽・魚のマークの数字が増える。その数字の数だけマクレスは変身できるんだ！　人馬、人魚、背中に羽の生えた天使みたいなエンジェル・マクレス君の3種類の戦闘パターンが楽しめる。状況に応じてアイテム・モードで選び、一番有利な姿で戦おう。

まずは剣を大地に突き立てる。実は水中でもこんなポーズが取れるのも特技だ。

閃光が体からあふれ出る。決してマクレスにカビが生えたのではない。

ドカーンッと爆発してこの通り。人馬マクレス君だい！

ケンタウロス

ケンタウルスって伝説の人馬さんだけども、エイッエイッて感じの後ろ蹴りの姿が何かカワイイ。

スピードが早く、高くジャンプできるのが特徴。攻撃などの耐久性が強いのも大きなウリだ。逆に欠点は、体がデカイこと。小回りが利かないため敵の攻撃はどうしても受けやすくなる。スピードとジャンプ力でどうカバーするかがポイントだ。

ケンタウルスの足蹴り。何で裸なのかは知らない。

バードマン

自由自在に宙を舞うバードマン。もちろん水中では役に立たないけれど、オールマイティに有利に戦闘を進められる。
特にこのゲームは全編、立体構造の迷宮が舞台だから、空をスイスイ飛んで行っちゃえば、無駄な時間をかけないで目的の場所へ移動できるのも魅力的だ。それに敵の中にはバードマンでないと倒せない厄介な奴もいるからムダ遣いをしないように。

バードマンなら入り組んだ道だってこのとおり！

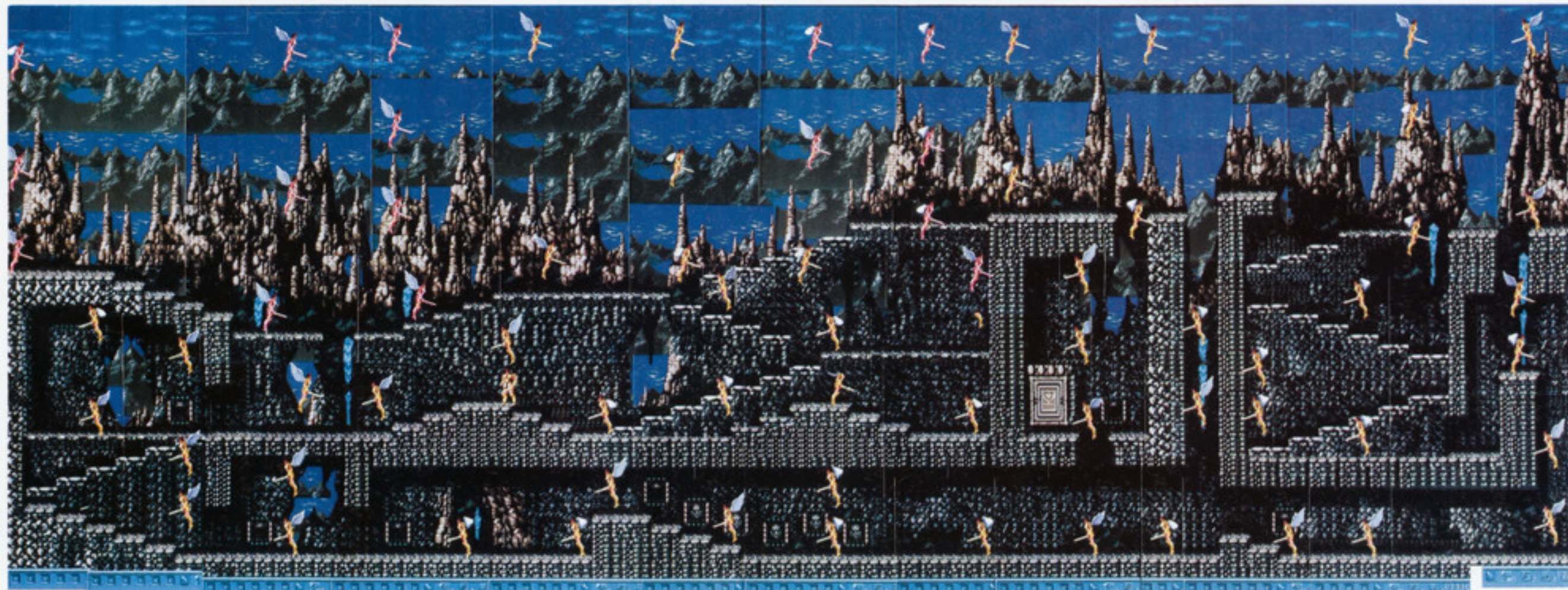
フィッシュマン

上半身が人間、下半身はおサカナ。それがフィッシュマンだ。詳しくはイクテュオ・ケンタウロスって言うらしいんだけど、とにかく水中では天下無敵。人馬やバードマンでは水中には入れないし、人間の姿で水中に入ると、バタ足でノタノタ移動しなくちゃなんないから、スイスイ・スーダラ移動できる人魚姿はとてもありがたい。平べったいから細い場所でもOKなのだ。

クネクネ泳ぐ姿も愛らしいフィッシュ・マクレス。

セイントソード

ラウンド1（骨のとげ山）

と、いうワケでステージ1だ。ハッキシ言ってここはトッテモ簡単なのだ。敵をとにかく倒して鍵を手に入れたら、画面の矢印にしたがってボスのいる部屋を捜して戦う。ただ、注意しなくちゃいけないのは、ボスは、変身しないとチョット倒すのが難しいってこと。それと、パワーアップはしておいたほうがよいから練習のつもりでゴールデン・マクレスにしておいちゃえば後の面でも楽チンだ。マジックポイントを貯めておけば後の戦いが有利になるし、変身アイテムだって沢山ほしい。とにかく戦う。そんなステージ1なのだ！

ここが重要 ラウンド1 6つのポイント

1 近ごろ珍しい骨のある奴！

ボスを除いてステージ1で一番強いのがコイツ！　動くガイコツだ。剣で切りつけりゃ飛んで避けるし、多彩な攻撃を仕掛けてくるし。でも、ポイントもイッパイ入るから許すかぁ。

骨だと思って馬鹿にすると怖い。Mrカルシウムである。

2 増え続けるマジックポイントの謎？

敵を倒していくと、時々出てくる大小の玉。取るとマジックポイントが上がるんだけど増える一方で減る場所がない。実は奪われた7つの宝を使う時、このポイントを使うのだ。貯金しよう。

見て見て、お宝のこの威力。MPがないと使えないんだよ。

3 デカい顔に隠されたヒ・ミ・ツ♡

入り組んだ迷路をサ迷っていると、あれ、行き止まりだ……。なんてことが多いハズ。よく見ると壁の前に岩の顔が浮かんでないかな。これを試しに攻撃すると……。あーら不思議、通れちゃう。

岩石のような顔である。当たり前だが………。

4 矢印、空を飛ぶ！ボスへの道を開け！

敵を倒していくと、そのうちポロッと鍵が見つかる。この鍵があるとボスの部屋の扉が開くんだけど、宙に浮かぶ矢印はボスの部屋の場所を教えてくれる有難いもの。粗末にはしないように。

敵だと思って戦わないように。そんな奴いないと思うが。

5 ドラゴンは栄養・満点

鍵もある。ボスの部屋もわかった。だけどHPが残り少ないよー！　なんて時はこの人。結構人相(?)の悪いドラゴン君だ。HPを回復してくれるから、捜して倒して、最後の戦いに備えよう。

昔ギャオスって怪獣がいたんだけど、知らないだろなー。

6 炎を呼ぶ2階建てボスの弱点を狙え！

ボスの部屋に入ってしばらくするとノソノソ現れてくる2階建ての化け物。下の口から火を吹く厄介な奴。コイツは2つの頭両方を攻撃しないと倒せない。高い所も攻撃できるあの人の出番だ。

空が飛べないと上の頭を攻撃できない。イケズな奴。

Atto Forrow

ラングリッサー

NCS／7,300円／SLG／4M

今回の担当者みつえもん

ワシは高齢じゃけ、〝あくしょん〟とか〝しゅーちんぐ〟なるものはどうも苦手でのう。どっちかつーと腰をおっこいせと落ち着けてやれる〝しみゅれーしょん〟が好きじゃの。

ジャーン！ ついに始まりました。発売後ソフト紹介＆攻略ページ〝Atto・Forrow〟が。

このコーナーでは、〝HOT-MENU〟では攻略しきれなかった部分をドーンと紹介しちゃおうってなコーナーなのだ。

最初の第１回目を飾るソフトは、４月26日に発売されたNCSのシミュレーション「ラングリッサー」だ。全20面までの攻略方法をツボを押えて紹介するぞ。

シナリオ1～10までのおさらい

シナリオ１～10までの詳しい攻略方法は、ＢＥメガ５月号を参考にしてくれ。

1

単にシナリオクリアを目的とするなら、レディンもヴォルコフも兵をつける必要はナシ。逃げに徹すればよい。ちなみに左の出口から脱出するのが一番ラクな方法だ。

敵はシナリオ中盤以降に登場するヤツばかりなのでなるべく相手にするな。

2

クリスは勝手に動く（コンピュータ担当、以下com）ので、彼女を守りつつ敵を倒していこう。ヴォルコフはこれ以上レベルは上がらないので、なるべくレディンに経験値を稼がせるべし。

彼女の周りにいるシビリアンは、攻撃力がないので弾避けにしかならない。

3

ここでもレディンに経験値を稼がせよう。うまくいけばクラスチェンジどころかナイト（キング）２～３ぐらいまで上げられる。カ・イロウはレベル９なので、ヴォルコフで倒すのが安全。

ソーンは倒されてもまた次のシナリオで復活する。なるべく敵を倒させよう。

4

どの雑兵でも、スライムと互角に闘うのは難しいので、修正値の高いヴォルコフの隊を盾にして左下方向へ逃げよう。５ターン目にクリス、ソーンが率いる援軍がくるぞ。

クリスはレベルを上げる機会が少ないので、なるべく敵と接触させよう。

5

黒騎士ランス登場。彼はレベルが高いので、とどめはヴォルコフでさすのが良策。また、このシナリオでヴォルコフとはお別れなので、他のキャラをキチンと育てておこう。

ランスはシナリオ５から登場する。以後、何回も登場する強敵だ。

6

ここでは部隊配置が重要。入口は騎馬部隊が固めているので、まずエルフを最初に。お次はホースマン、またはソルジャーだ。ちなみにゼルドを倒すとテイラーとジェシカが仲間になるぞ。

ロイヤルソルジャーは今までのザコより攻撃力がある。司令官で倒すべし。

7

まずアルバートを救出することが先決。レディンにはエルフをつけて、速攻で城に向かおう。また12ターン目に敵の援軍（ランス）が登場する。できたら彼らもやっつけて経験値を稼ごう。

サーペンナイトとは海の上では決して闘うな。陸へ誘い込もう。

8

比較的ラクなシナリオ。速攻で敵の前に回り込んで、司令官を倒せばＯＫ。ガンガン攻めよう。またここでも５ターン目にランスが左下より登場するので、エルフを配置しておくのが良策。

１ターン目の攻撃でかなり叩いておかないと、苦しい闘いになるぞ。

9

まずマーマン部隊で敵を軽く叩こう。その他は全員待機だ。６ターン目に怪物が出現するので、敵と怪物を闘わせ、怪物が全滅したところで河を渡ろう。また７ターン目にランスも登場。

怪物は近くにいる部隊を攻撃してくる。うまく敵へ怪物の矛先を向けろ。

10

まずは弓部隊で騎馬部隊を叩こう。お次はソルジャーで敵の弓隊を叩くべし。その際、魔法攻撃には十分気をつけろ。また10ターン目に敵の増援部隊が現れる。キチンと城壁に配置させておこう。

魔法使いは魔法範囲内に司令官がいると魔法をかけてくるので注意。

ちなみに現段階でのレベルは……

これは撮影中にプレイしていたときのデータである。あくまで参考例じゃ。このレベルまで上げなければクリアできんてなことは絶対にあらへんから心配すんない。なに？ こんな低いレベルでよくここまでこれただと？ 大きなお世話じゃ。

キャラ	レベル
レディン	キング4
ジェシカ	ウィザード5
クリス	プリースト2
ナーム	ロード2
テイラー	サーペンナイト3
ソーン	ファイター9
アルバート	ナイト4
ホーキング	ファイター9

▼さぁてお次はシナリオ11から最終面のシナリオ20までの攻略じゃい

11 ダルシス城

敵は四方に歩兵、中央に弓隊が待機している。ここではマップ上下に１部隊ずつ弓部隊（弓部隊と書いてあるのはエルフ、モンクの総称）を配置させ、あとはホースマン、もしくはソルジャーだ。テイラーはマーマンでもいいが、あまり兵をつけても意味がないぞ。

５ターン目に左下よりランス、６ターン目に上下中央からワイバーンが登場する。なるべく左下にレベルの高いエルフを配置させておくのが得策だ。

中央のアーチメイジはかなりの強敵。無理に倒そうとせず、さっさとレディンを中央に移動させたほうがよい。ここでユニットを１人でも失うと次のシナリオがかなりキツクなるぞ。

高レベルのエルフ隊の前では、ランス部隊もイチコロ。

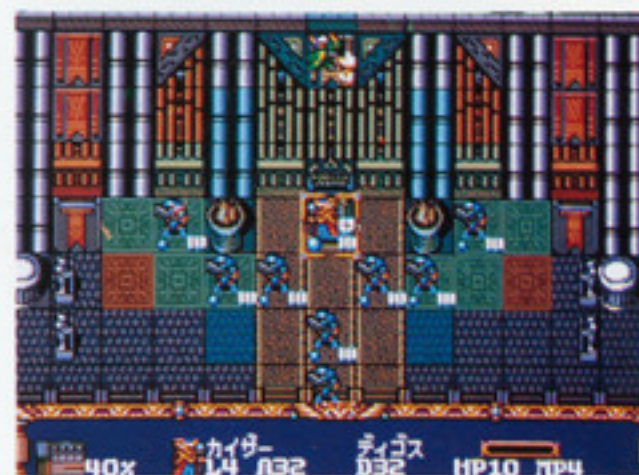
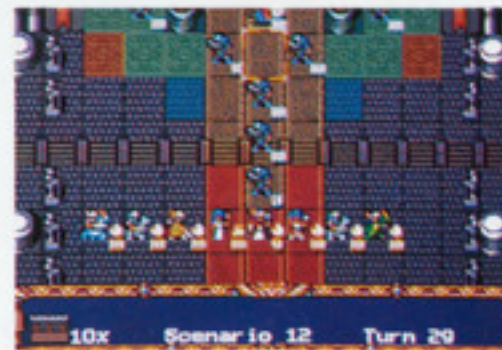
クリスはレベルを上げるチャンスが少ないので、モンクを使ってワイバーンを倒そう。

12 ツイン・キャッスル

多分一番難しいシナリオ。ここまではなるべく全員生き残らせよう。

ここは強制配置なので、雇う兵隊の１例をあげておく。まずレディン、ジェシカ、テイラーにはソルジャー。クリスはモンク。ナームはエルフ。あとはホースマンがよい。ただしクラスチェンジの際でどちらにチェンジしたかは人によるのであくまでも臨機応変に。

左側ではウィザードとそのダークエルフ部隊、そして右側ではビショップとアーチメイジたちの魔法攻撃や弓攻撃には注意。魔法範囲内には絶対に指揮官を配置しないようにすること。ディゴスはキング程度のレベルでは倒せないので必ずアイテムを装備させよう。

ロイヤルソルジャーはかなり強い。司令官で倒そう。

ナームがドラゴンナイトにチェンジしていたらディゴスのＭＰを使わせておこう。

13 石像の町

バジリスクの石化攻撃さえ受けなければ、比較的ラクなシナリオ。バジリスクはマップ下の３カ所に配置され、あとは左右にアント、上にスライムだ。ちなみにスライムにはガードマンが有効。

運悪く石化した場合でも、マップ上にある宝箱をあけると、石化が解除されるのでご安心を。

なんとランスも石化にされていたのであった。

ボーンディーノも強いのでホースマンで対抗しよう。

14 ウルフ・パック

このシナリオでは敵は１匹。「あれっ？」と思う人も多いだろうが、この１匹を倒すと左右から６グループのウルフ軍団が町へ攻め寄せてくるのだ。

特徴のないシナリオだけに、これといった攻略パターンもないが、とりあえず全力で早めに敵を叩き潰したほうがよいだろう。

コイツを倒したら敵がドッと現れるのだ。

町の中にポツンと狼男がいるだけ。なんか怪しいな。

15 竜の咆哮

ドラゴンを倒すのがこのシナリオの目的。だがドラゴンはかなり強いので、早めにマップ上にいる敵を倒し、精霊イフリートを開放しよう。

指揮官は飛行部隊を扱えるもの（ランス、ナーム）、と僧侶（クリス、もしくはジェシカ）を１人選択しておこう。

ドラゴンとイフリートの一騎討ちだ！

ドラゴンナイトで、さっさと倒してしまえ。

16 暗闇の中で

このシナリオでは左と下へ２方向に進むことができる。左からはスライム×２、アント。下からはアント×２とディノ×２が攻撃してくるので、なるべく主力を下に向けよう。

スライムにはガードマンが有効であり、アントにはエルフが有効（圧倒的な強さはないが）だ。ディノ軍団にはホースマンがよいだろう。

ドラゴンの手前にある宝箱にはドラゴンスレイヤーがある。アイテムを持ってるいないに関わらず、すぐにそれを身につけてしまうので、アイテムを持っていない司令官が取るのがよい。

ドラゴンを倒すと石版が現われる。どうやらボーゼルが悪の根源らしい。

17 強襲

ガーゴイル軍団が６グループも現れるシナリオ。弓部隊を扱える司令官には、できるだけ多くのエルフ（モンク）を雇わせよう。なお、ワイバーンは炎を吐く（魔法を使う）ので注意。

エルフは森林での防御効果率が40%にもあがる。

魔法一覧表

	キング	ナイトマスター	マジックナイト	ドラゴンナイト	ウォーロック	ウィザード	アーチメイジ	ビショップ	クレリック	プリースト	ハイプリースト	セイント	レンジャー
トルネイド												○	
ファイアボール						○	○	○				○	
アースクエイク							○						○
ライトニング		○											
サンダー			○										
マジックアロー	○				○	○	○						
スリープ													○
コンヒューズ								○					○
ブリザード				○									
ヒール１	○		○						○	○			
ヒール２								○		○	○	○	
ヒール３											○		

18 ヴェルゼリア

敵はスケルトン、アント、スライム、ゴーレム、そしてナーギャだ。このシナリオではナーギャさえ倒せばクリアなので、てっとり早く終わらせたい人は、ドラゴンナイトを使ってナーギャのみ攻撃すればよい。だが経験値がもったいないのであまりお勧めはしない。

普通の攻略方法としては、まず僧侶のモンク部隊を使ってスケルトンを攻撃。だが指揮官のリビングアーマーには通用しないので、スケルトンを倒したらさっさとホースマン部隊にまかせよう。アントはエルフを使って倒すのもよし、テイラーのマーマン部隊を水上に配置して倒すのもよし。もちろんスライムにはガードマンだ。

だがゴーレムだけは防御率が異常に高いのでやっつけるのは難しい。ゴーレム、ナーギャ以外の敵を倒したら、すぐナーギャを倒すのがいいだろう。

ちなみにランスを選択していると、ここでランスとの別れのシーンが見られる（選択してなくても次のシナリオからはいなくなる）。

スケルトンは強いが、モンクにかかればあっという間に片づくぞ。

守備力40？　まったく異常な硬さだ。ゴーレムはレディンでさえ倒すのが難しい。

アイテム一覧表

アイテム名	入手シナリオ	効力
グレートソード	シナリオ３クリア	ＡＴ＋２
クロス	シナリオ４クリア	DF+2(魔法ダメージ減少)
シールド	シナリオ６クリア	ＤＦ＋４
ワンド	シナリオ10クリア	ＡＴ＋２（魔法ダメージ増加）
ラングリッサー	シナリオ12クリア	ＡＴ＋４、ＤＦ＋４
デビルアックス	シナリオ12クリア	ＡＴ＋４、ＤＦ－10
鏡	シナリオ13最中	石化解除（その場で消滅）
ネックレス	シナリオ13クリア	ＤＦ＋２、指揮範囲＋５マス
ドラゴンスレイヤー	シナリオ16最中	AT+5、DF+3(クリア時に消滅)
石版	シナリオ16クリア	情報のみ
オーブ	シナリオ18クリア	ＭＰ消費が半分になる

19 幻術師

まずソルジャー部隊が現れるので、ホースマン部隊で倒そう。だが、途中にニコリス（コンフューズ）やビショップ（ファイヤーボール）が魔法を使ってくるので注意。先に司令官１人を先行させ、ＭＰを使わせておこう。

次にダークエルフ隊が登場する。ソルジャーだけだとなかなかてこずるので、まず魔法で攻撃し、ある程度ダメージを与えたところで、ソルジャー＆エルフでやっつけよう。一般的に魔法使い系や騎馬系のボスは、弓攻撃には弱い。ちなみにニコリスは弱いぞ。

あのナーギャがかわいいねえ……。よくわからん美的感覚の持ち主だこと。

ウィザードやビショップのＭＰを先にこういう方法で使わせておこう。

20 闇の封印

いよいよ最終シナリオだ。ここではまず最初にレベル５、７、９のスケルトン軍団が現われ、ソイツらを片付けたところでボーゼルを倒しにいこう。

だが前回のシナリオでは、敵を全員倒しても得られるお金が、ちょっと少なめだ。ってことは次のシナリオであるこのシナリオ20ではあまり兵が雇えないということになる（貯金している人は別だけど）。下のセリフはそれを意味してるのであろうか？

では、ここでの攻略方法の１例をあげよう。まずレディングループとクリス(僧侶)グループにわける。レディングループは司令官たちでバリケードを作り、クリスグループはモンクでバリケードを作ろう。ただし、クリス側にも司令官をあと２人くらいおいておこう。リビングアーマーはモンクでは倒せないうえ、かなり強いからだ。あと回復系魔法を使える司令官を各グループにいれておくとよいだろう。

ボーゼルはレディン（例キング９）と同じくらいの強さだが、サンダーの魔法を使うので、ドラゴンナイトなどで先にＭＰを使わせておこう。

しかしボーゼルを倒してもまだ終わりじゃない。倒してから初めて本当の敵ボス、カオスがエレメンタル軍団を率いてマップ上から登場するのだ。

エレメンタルは、シナリオ１では歯が立たなかった敵だが、シナリオ20のレベルでは恐れることはない。ホースマンで立ち向かえば大丈夫だ。だがカオスはアースクエイクという最大魔法を使ってくる。この魔法だけは多分避けようがないので、司令官はマメに体力を回復させよう。

そんなに兵隊の人数がいなくても勝てるのだ。

リビングアーマーは魔法をかけてくるので注意。

これがカオスと、そのエレメンタル軍団たちだ。

いくら文句があるといってもモンクじゃ勝てん。

戦い済んで、日は暮れる……

このエンディングのあとに、〝その後の司令官たち〟が１人１人紹介される。できれば全員ここまで生き残らせて、全員の〝その後……〟を見てみたいものだね。中には笑えるものもあるぞ。

ヴェルゼリア城が崩れていく。戦いはようやく終わったのだ。

やっぱり男と夕日は切っても切れない関係なのかしら？

このコーナーでは発売後フォローしてほしいゲームを募集しています。基本的には今から発売されるゲームに限ります。あてさきは、ＢＥメガ編集部「Atto・Forrow」係まで。

BEEP! GAMEGEAR

1991,July,8th

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

今回発売される予定のG.G.ソフトはなんと4本。今回は「ファンタジーゾーンGear」を始めとしたシューティングゲーム関連がやけに元気がいいぞ。さらにセガがG.G.用にいくつかのRPGを開発しているという情報も入手。ま、読んでみてよ。

★ファンタジーゾーンGear★がんばれゴルビー!★ハレーウォーズ★ベルリンの壁★まじかる タルるートくん★アウトラン★ラスタンサーガ★アーリエル

NEW SOFT REVIEW

ファンタジーゾーンGear

オリジナルの要素が盛りだくさんの新生"ファンタジーゾーン"なのだ

このゲーム、正式タイトルは「ファンタジーゾーンGear～オパオパJr.の冒険～」。つまりマークIII版ファンタジーゾーンの移植というより、オパオパの息子(Jr.)が活躍するという設定のオリジナル作品なのだ。今回特に目を引くポイントは、グラフィック面が大幅に強化されていることだ。過去のG.G.ソフトの中でも、このゲームは最高のクオリティを誇ると断言してもいいのではないだろうか。パーツを買ってオパオパJr.をパワーアップさせ、個性あふれるボスとの対決が……。セガの名作シューティング"ファンタジーゾーン"ならではの面白さのエッセンスをいっぱいに詰め込みながら、オリジナル作品としても満足できるデキとなっていて、安心して勧められる1本となっているのだ。それと、ストーリーがオリジナルとなっていることにも注目。最後の親玉ははたして誰なのか……。オリジナルとはまたひと味違うシャレたエンディングになっているぞ。

●サンリツ電気/7月19日発売/3,900円/SHT/1M

STAGE 1 WOOD STAGE
FILAME
LEFANT
STAGE 2 FIRE STAGE
STAGE 3 ICE STAGE
ICERZE
STAGE 4 WATER STAGE
AQUET
STAGE 5 CLOUD STAGE
MOCK CLOW
STAGE 6 DESERT STAGE
DESNET
+αSTAGE ?

★ファンタジーゾーンでお買いもの

ときどき出現するSHOP風船にふれると、パーツショップに入れ、武器や各種アイテムを購入することでパワーアップできるようになる。G.G.版は、シールドなどのオリジナルパーツが増えているのが特徴だ。

ショップでパーツ買い

パーツセレクトで装備

◀GAME EXPLANATION▶

宇宙暦6344年、オパオパの活躍によって平和が戻ったファンタジーゾーンに再び危機が訪れようとしていた!英雄オパオパの息子であるオパオパJr.は、正体不明の敵を倒し、仲間を救出すべく、単身ファンタジーゾーン・Gearへと乗り込んで行ったのだが……。

1986年に発表されて大ヒットしたショーティングゲームのG.G.移植版。全6+αラウンドで構成されている。

〈評価ダイアモンド表〉

操作性 3.5
ゲームバランス 4
AV面 5
持続性 4.5

はっきり言って、AV面は現在発売されているG.G.ソフトの中ではピカイチではないだろうか。パステルタッチの幻想的なグラフィック、ビデオゲーム版に忠実なノリのいいBGM。そんなわけで、AV面は満点あげちゃいます。また、ゲームバランスも緩急のつけかたがうまく合格点。ただ、あのG.G.の十字コントローラーだと操作性にちょっと難があるかもしれないなあ……。

ONE POINT REVIEW

ショップでパーツを購入したり、各ラウンドの最後で対決するボスがみなコミカルなものになっていたりと、仕掛けモノのシューティングゲームの中では一番のオススメ。ただ後半はビデオゲーム版のような微妙な操作が要求されるので、G.G.のコントローラーに慣れてないと大変。ソフト自体の操作はとってもいいんだけど、ハードが……。

NEW SOFT REVIEW

がんばれゴルビー!

物資を民衆に与えることができるか!? ついに登場した問題作(?)

●セガ/6月21日発売/3,500円/ACT/1M

うわー、本当に出てしまいましたよ、ゴルビーちゃんが。海の向こう側ではバルトとかエリツィンとかで色々騒がれているけど、このように無事発売されてしまったのなら、しょうがない(?)。このゲームは、うまくスイッチを切り替えて物資を民衆に運んでいくというアクションパズルゲームなのだ。別にキャラクターにゴルビーを使わなくても良かったのではと思ってしまったのだが、やっぱりその件については触れないことにしよう?

これが演説攻撃だっ!

工場内にはゴルビーをジャマする警備員や兵士がいる。襲われそうになったら演説攻撃でひるませてしまおう。

民衆の声を聞け!!

計32面だ!

負けるなゴルビー!

スイッチモード

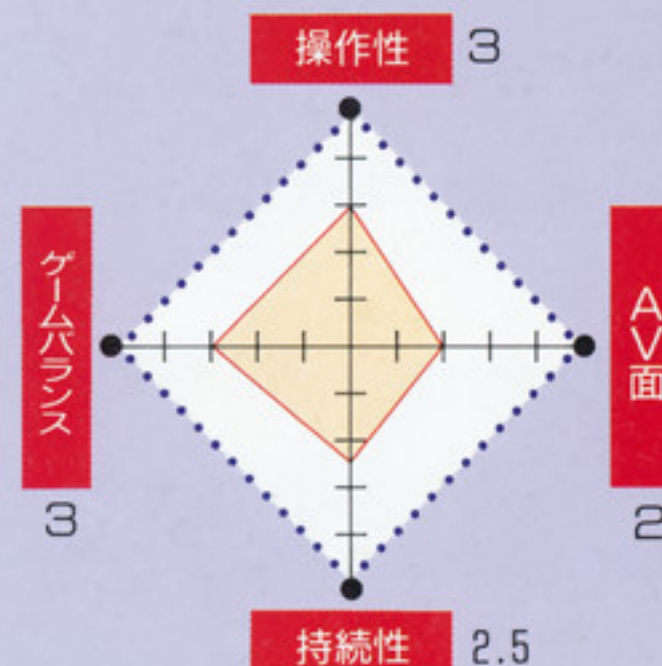
アミダモード

ゲームは2つのモードに分かれている。アミダモードは頭を使わないと解けないぞっ!

◀GAME EXPLANATION▶

物資不足にあえぐ某国。民衆を救えるのは、もうゴルビーの行動力をもってしかないのだ!
キミは民衆の味方ゴルビーとなって工場内に潜入し、それらの設備をうまくコントロールして、行列している民衆に必要な物資を届けてあげなければならないのだ。得意の演説攻撃を武器に戦えゴルビー!

〈評価ダイアモンド表〉

操作性	AV面	持続性	ゲームバランス
3	2	2.5	3

画面が地味。これでまず損をしてると思う。実際はそこそこ遊べるパズルゲームに仕上っているのだ。でも、ベルリンの壁と同じくゲームの内容とタイトル名が一致していない。これは、G.G.ソフトだけの特徴なのだろうか? 一度解くまでは夢中になれるゲームだとは思う。

ONE POINT REVIEW

アクションゲームというより、パズルゲームとして考えてみたほうがいいのでは? 画面も地味だしタイトルもそれほどカッコイイとは思えない。けど、実際にG.G.で遊ぶとけっこう面白いから不思議だ。だけど先の面に進んでも基本的なゲームパターンが同じだから、飽きがくるのは早いかも。

NEW SOFT REVIEW

ハレーウォーズ

「シンプルイズベスト」の言葉がピッタリの縦スクロールシューティング

●タイトー/6月21日発売/3,800円/SHT/1M

数年前、77年ぶりにハレー彗星が大接近したときにゲームセンターに「ハレーズコメット」というシューティングが登場したが、そのG.G.移植版が、「ハレーウォーズ」だ。当時はシンプルながら派手なパワーアップと、わかりやすい万人向けのゲーム展開がウケて、ゲームセンターでも長い間親しまれていたのだ。G.G.版では今風のアレンジがされているけど遊んでみると意外とG.G.の性能にマッチしていて長く遊べる作品となっているぞ。

全7ステージで構成された宇宙空間

全7ステージを戦い抜くことができるか!? 敵を撃ち逃すと地球が攻撃されてしまうぞ。

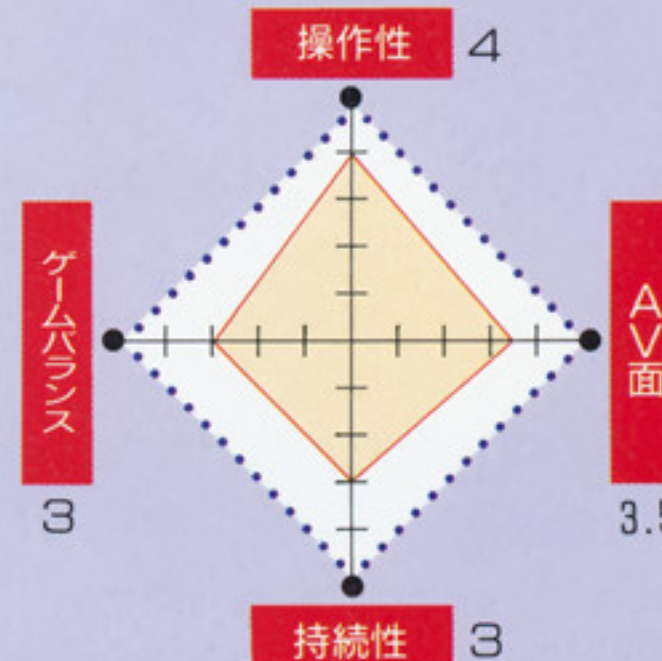
ステージ途中にあるアイテムキャリアを破壊すると、アイテムを得ることができるのだ。

各面の最後にいるボスを倒すとスターシップの現在位置を把握することができる。

◀GAME EXPLANATION▶

A.D.2061年、地球はハレー彗星を拠点とした「宇宙生命体」からの攻撃によって絶滅の危機に瀕していた。ハレー彗星へと向かった攻撃艦隊をことごとく破壊された地球軍は、最後の望みをかけて1機のスペースシップを建造し、ハレー攻撃を敢行することを決定した……。

〈評価ダイアモンド表〉

操作性	AV面	持続性	ゲームバランス
4	3.5	3	3

実は今回紹介したG.G.ソフト中、液晶画面で見ると一番遊びやすかったゲームがコレ。ギャラガのような"ベーシックな面白さ"がある。結構狙い目のゲームだ。

ONE POINT REVIEW

今回のシューティングゲームの中で一番大穴になりそうなゲーム。とにかくシンプルなんだけどそこがまた楽しい。誰にでも楽しめるし、ついふらっと遊びたくなったときに気軽に遊べるのがいいんだ。だまされたと思って遊んでみて!

NEW SOFT REVIEW

ベルリンの壁

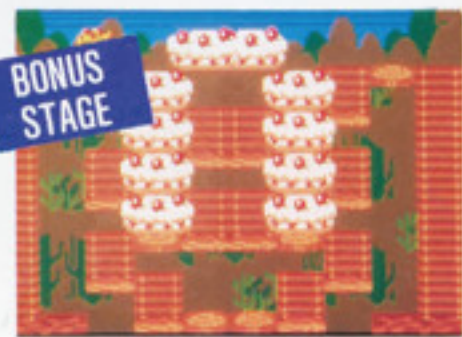
懐かしいゲームのようで新しい…不思議なアクションパズルゲームだぞ

●KANEKO／6月29日発売／3,800円／ACT／2M

本物のベルリンの壁はとっくに壊されちゃったんで、今となってはいまいちタイトルのインパクトが薄れた感じのあるＧ.Ｇ.版「ベルリンの壁」。ゲーム自体は結構懐かしい感じを受けるアクションパズルゲームだ。ま、イメージ的には「平安京エイリアン」を横から見たらこんなゲームになるんじゃないかって感じがする。ところで、このゲームで一番気に入ったのは各ステージの終わりにおじいさんが教えてくれるパスワード。結構笑えます。

店で購入したり、敵を倒したときにもらえるアイテムは後々役に立つはずだ。お金をケチらず、パワーアップできるチャンスがあるときはパワーアップさせてあげよう。

BOSS STAGE

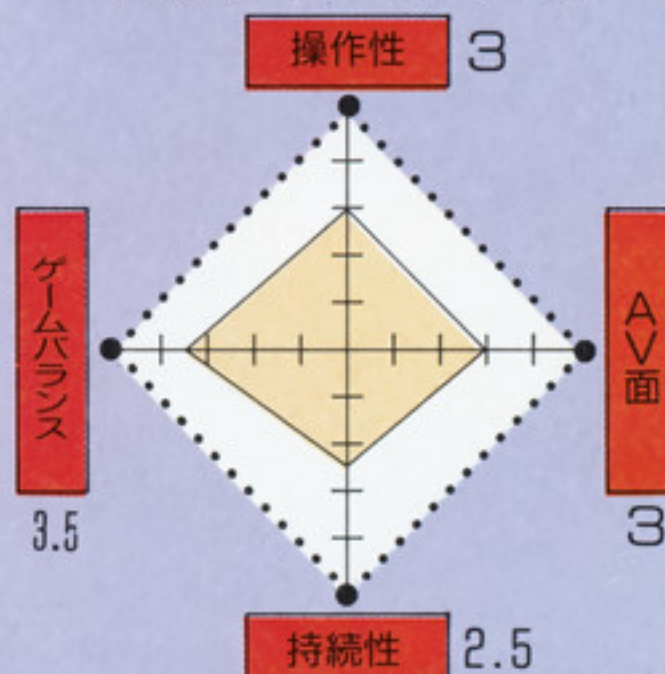
BONUS STAGE

オープニングデモつきだ

2メガのおかげで豪華なオープニング＆エンディングデモが入っている。ゲームをプレイする人はぜひ観てほしいものだ。

◀ GAME EXPLANATION ▶

隣町にあるおばさんの家に出かけたお母さんを迎えに行く途中、少年はモンスター達のいるベルリンワールドに巻き込まれてしまいました。少年は元の世界にもどるため、おじいさんからもらったハンマーを使ってモンスターを倒し、出口を探すことにしましたが……。

〈評価ダイアモンド表〉

操作性	ゲームバランス	AV面	持続性
3	3.5	3	2.5

プレイしてすぐ気になったのが操作性だった。キャラクターの動きのレスポンスは悪くないんだけど、プレイヤーが行きたい方向になかなか進んでくれずにミスしてしまうことがあるんだよね。また、面が進んでもゲームの展開が単調なので飽きやすいかもしれないなあ……。

ONE POINT REVIEW

各ステージの最後で便利なアイテムを買えたり、ボスキャラとの対決があったりするのは面白いアイデア。でも、ゲームそのものに「ロードランナー」の焼き直しだと思われるような古くささがある。あとボーナスステージが単調なのも気になる。

NEW SOFT REVIEW

まじかる☆タルるートくん

G.G.初のキャラクターゲームはかわいいタルちゃんのシューティング！

●ツクダアイデアル／7月5日発売／3,980円／SHT／1M

週間少年ジャンプに大人気連載中の「まじかる☆タルるートくん」が、G.G.用のシューティングゲームとなったのだ。なぜタルるートなのに、シューティングゲームなのか？……という疑問はこの際置いとくとして、とにかくキャラクターがカワイイ。プレイしていると、ホノボノとした雰囲気にさせてくれる。そのほか１面のボスの音符攻撃は長音ほどカタイなんて、細かい演出がされているのもニクイものがあるぞ。

ミモラちゃんと会ってパワーアップだ！

各面の途中で何度か現われるミモラちゃんにタルが触れることで、タルはひとつだけ魔法のパワーアップを選ぶことができる。

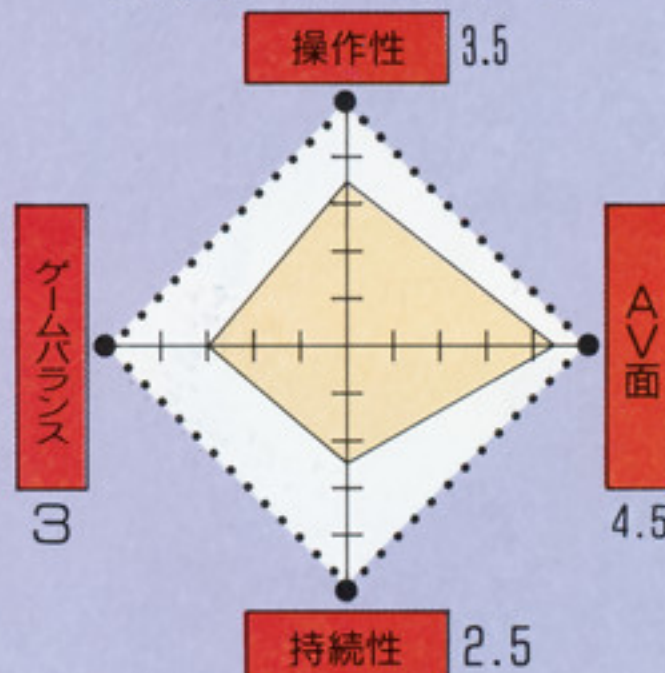
★とにかくカワイイゲーム画面

消火器やカサ、サッカーボールやどんぐりなどなど、とにかく登場するキャラクターがカワイイんだよね。ボスキャラも、イヤイヤするグランドピアノなどなど、とっても個性的なヤツばかりなのだ。

◀ GAME EXPLANATION ▶

魔法使いライバーは、大好きなミモラちゃんをタルるートに奪われて以来、タルに復讐しようと企んでいました。ある日、ライバーはタルの親友である本丸と伊代菜ちゃんをさらって、タルに挑戦状を叩きつけたのです。タルは本丸たちを救うことができるのでしょうか……。

〈評価ダイアモンド表〉

操作性	ゲームバランス	AV面	持続性
3.5	3	4.5	2.5

キャラクターゲームなだけあって、AV面はかなり力が入っている。主人公のタルるートを始め、背景から敵キャラにいたるまでみんなカワイイのだ。ゲームの難易度は今月紹介しているシューティングゲームの中では一番やさしめ。ただステージ間が長いのが欠点ではある。

ONE POINT REVIEW

とにかくゲーム全体から受ける雰囲気がカワイクて、ほのぼのしている。タルがやられたときの表情なんか特にいいぞ。でも、各面がだらだらとしているので、何回か遊ぶとちょっと飽きが……。

NEW SOFT RELEASE

アウトラン

●セガ/8月9日発売予定/RAC/1M

体感ゲームの傑作がG.G.で登場！

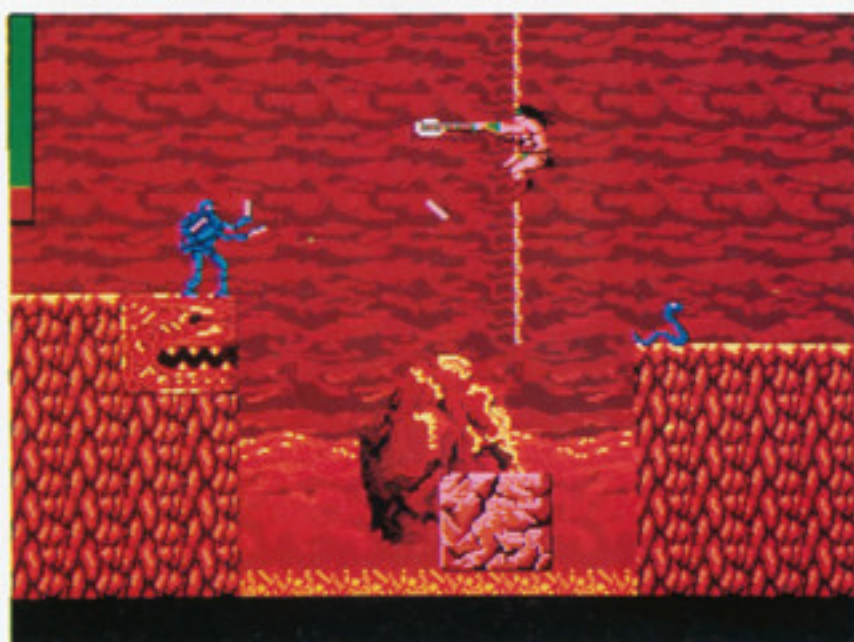
本邦初公開、これがG.G.版アウトランのゲーム画面なのだ！　現在の体感ゲームの立て役者であるこのアウトラン、メガドラ版も同時に発売されるということなので、アウトラン熱が再び盛り上がるのかもしれないのだ。基本的にはマークIII版と同じようだが、コースが一新されているらしい。グラフィック面も夕焼けのシーンなどがかなり美しいそうなので、ぜひ期待しよう。ところで、ギアガチャ技などのテクニックも使えるのかな？

プレイヤーの操る車は言わずとしれたフェラーリのテスタロッサ。彼女を隣に乗せて、海辺を飛ばすぜヘイヘイヘイヘーイ！

G.G.版のアウトランにはどんなコースが待ち受けているのだろうか。どうやらここはエジプトのようだが……。

ラスタンサーガ

●タイトー/7月12日発売予定/4,500円/ACT/2M

アメリカで大ウケしたアクションゲームだ！

全米のビデオゲームの人気投票でナンバーワンに選ばれたアクションゲーム、「ラスタンサーガ」がG.G.で登場。コナンばりのマッチョな戦士、勇者ラスタンがドラゴンを倒しに行くという単純明快なゲームだ。プレイした感じでは、面やマップ構成がオリジナルとかなり似ていた。どうやら、ビデオゲーム版の忠実な移植だと思ってもらって間違いなさそうだ。ナムコに続き、タイトーも過去の名作ゲームをG.G.で復活させるつもりか？

宿敵ドラゴンを倒すという使命を背負った勇者ラスタン。冒険はまだ始まったばかりなのだ。ゴーゴンの吐く炎に注意しろ！

武器の種類によっては、上突きや下突きなどのテクニックをマスターしないと、先に進むことはできないぞ。

ARLIEL（アーリエル）

●セガ/10月発売予定/価格未定/RPG/2M,B·B

RPG＋シミュレーションに大いに期待！

セガによると、このゲームのジャンルはファンタジックロールプレイングシミュレーションというものになるんだそうだ。16の大小様々な小国から成り立つファンタジックな世界「トランサス王国」を舞台に、剣と魔法、そして幻獣を操って、悪の大魔術師“グラム”を倒すのだ。シナリオを重視したRPG仕立てのシミュレーションゲームで、ステージをクリアーする毎（ごと）にキャラクター達の種類や数が増えていくのだ。初心者でも楽しめるぞ。

誰にでも楽しめるシミュレーションゲームを目指して開発中とのこと。人間同士の対戦プレイもできるそうなので、楽しみ！

キャラクターデザインはあの「モンスターメーカー」で有名な九月姫さんが担当。これは話題になりそうだぞ。

G.G.HOTLINE

セガ“G.G.RPG計画”ついに始動か？　一挙に4本の大作がリリースだ！

G.G.にもRPGを！ というユーザーの声は、かなり前からあったんだよね。もちろんセガのほうでもその辺りはわかっているらしく、「ドラゴンクリスタル」のようなRPG風のアクションゲームゲームを発売してはいた。

ところが、最近になってセガはG.G.用に本格的RPGを計4本、それも今年中に発表することが明らかにしたのである。ね、これはちょっとしたニュースでしょ。で、その4本というのが「エターナルレジェンド」「ファンタシースター外伝」「シャダム戦記」「ARLIEL」なのだ。

まず、「ARLIEL」は上を見てもらえればわかるようにラングリッサーのようなRPG仕立てのシミュレーションゲーム。そして、「エターナルレジェンド」と「シャダム戦記」はドラクエのようなフィールドタイプのRPGになるとのこと。なかでも「シャダム戦記」はアラビアを舞台とした全7章からなるアニメ調のちょっと変わったRPGになるそうだ。だけど、気になるのはやっぱり「ファンタシースター外伝」でしょう。全貌はまだ明らかにされていないけど、現在わかっている情報では、①主人公は過去3作のキャラクターではない、②ただしアリサを始めとするPSシリーズのキャラクターは総登場するらしい（！）③フィールド画面に加えて、一部3Dダンジョンも採用されている、ということがわかっている。今後の追加情報にもぜひ注目しておきたまえ！

オーソドックスなRPGといった感のある「エターナルレジェンド」。早くやりたい！

「シャダム戦記」のイメージイラスト。セガオリジナルの本格的RPGとして、大きな期待がよせられる。

特別インタビュー

荻野　真

おぎの　まこと

孔雀王のオギノが「闘技王 キング・コロッサス」の総合プロデュースを担当

「孔雀王」といえば、映画やオリジナルビデオになった著名な漫画だ。その作者、荻野　真が、今度メガドラ新作ソフト「闘技王 キング・コロッサス」の総合プロデュースするんだって。そこで今回特別インタビューでいろいろと聞いてみた。

闘技王　キング・コロッサス

遥か昔、暗黒神の邪悪な力に操られた女王は平和な国々を次々に滅ぼしていった。そのころ、記憶を喪失した１人の少年がいた。彼の右手の甲には不思議な紋章の焼印があった。それは闘技場で戦うべく紋章とされていた。彼は戦いを通じて昔の記憶を明らかにしていくのだった。

そんなストーリーで展開するアクションＲＰＧだ。武器の種類が多く、戦略性に富んでいる。マップには様々な謎や仕掛けがあり、イベントシーンなどではデザインにマッチしたサウンドでドラマチックな演出になっている。

容量は４Ｍ。バックアップ付き。発売は9月27日予定。

買い物なしの多彩な武器でマニアにも入門者にも楽しめる

――まず、今回の「闘技王 キング・コロッサス」の総合プロデュースを担当するということですが、この「闘技王 キング・コロッサス」はどんなゲームになるのですか？

荻野　この作品の世界観は「肉弾あい打つ」って感じですね。そのなかで「男は闘って勝たにゃ生きていけんぞ」というところを出したいと思っています。シンプルですけど奥深いゲームです。

――キング・コロッサスはどんなジャンルのゲームなのですか？

荻野　アクション要素が強いＲＰＧといった感じですね。そんな中でパズル的な要素も取り入れています。例えば、部屋の中のあちこちに障害物を置いたりという感じにね。「コラムス」のブロックみたいなものが上から降ってきて、パンチすると障害物の配置が変わるなんていうのも面白いかなと。いろいろなゲーム要素を盛り込みたいと思っています。

荻野　真さんが描いた「孔雀王」のイラストだ。迫力あるキャラがどうゲームに生かされるか。

今回、ゲームを作る立場の荻野　真さんは、いかにも自分で戦ってしまうというような迫力ある容貌をしている。

――今回の「闘技王 キング・コロッサス」での荻野さんの具体的なご担当は？

荻野　今回はキャラクターをほぼ全部と、あとはゲーム開発の進行を担当しています。モンスターについては直接描いているわけではなく、アイデアをいろいろと提供しています。

――キング・コロッサスはどんなユーザーをターゲットにゲームを作っているのですか？

荻野　もうゲームの上手い人はどんどん進み、入門者にも経験値を上げればクリアできるようになっていて、どんなユーザーでも楽しく遊べます。

――４Ｍということで容量的に厳しいと思いますが、かなり制約があるのではないのでしょうか？

荻野　そうですね。でもそのなかで最も恐いのが、動きの部分に凝りすぎてしまい、ストーリーがスカスカでぼろぼろになってしまうことなんですよね。内容を削りすぎて、敵を倒したら、はいそれで終わりというのでは寂しいですからね。

今回のゲームは主人公の使う武器が豊富ということですが、実際はどうなっているのですか？

荻野　このゲームはお金で武器が買えるということはありません。闘技場で借りることはできますが、ほかはすべて自分で探してもらいます。闘技場やシーンごとに新たな武器を入れて、まるでシミュレーションゲームのように闘技場をクリアしていくといった感じでね。だけど、ありふれた定番ゲームのようにはしたくないですね。

やっぱり、ゲーセンでの危機感がたまらない

——ゲームはかなりやりこんでいるのですか？

荻野　ちょうど大学に入ったころでしたが、そのころインベーダーゲームが流行っていて、僕もインベーダーゲームをやろうと思ったのですが、そのころ僕はすっかり、パチンコのほうに凝ってしまい、毎日のようにパチンコをしていました。だから、パチンコの機種なら何でも知っていますよ。

——それでは今でもパチンコを？

荻野　パチンコに飽きたのが、ちょうど4年くらい前ですから。そのころから急にゲームをやり始めたんです。だからゲームをやって、まだ4、5年といったところですね。ゲームマシンなんかはメーカーの人からいろいろともらえるんです。メガドライブももらいました。でも、難しいゲームが多いため、簡単なゲームはないかと探しているところなんですけど。そして、いろいろとゲームを探しているうちに、ブレーンバスターズ社といっしょにメガドライブのゲームを作らないかということで話が進んだんです。

——ゲーム基板にも凝っているというお話もお聞きましたが、本当ですか？

荻野　一時期、ゲームセンターに凝ったときがあって、基板を買って遊んでいました。ゲームセンターは、なんか危機感みたいなものがあると思うんですよ。あれはパソコンゲームにはないですから。

——ゲーム基板ではどんなゲームをもっていますか？

荻野　ゲーム基板だと「ワードナの森」なんかを主にやっていましたよ。あとはシューティングが中心でしたね。今度、麻雀ゲームをやろうかと思っているんです。

——家庭用ゲームではどんなゲームがお好みですか？

荻野　「ゼルダ伝説」をやったとき、妙に面白かったですね。それまでゲームは好きではなかったんですけど。私が思うに、「ゼルダの伝説」のようなゲームはその後、出ていないのでは。やっぱり、システム的に簡単なゲームというのがいいですね。奥が深くて、面白くて。キング・コロッサスも、そんなゲームにしたいですね。

Mac、X68、PC88、PC98、ほか多くのゲーム機を持っている荻野さん。

ゲーム業界でフランス革命を起こしたい

——漫画に比べて、ゲーム作りはどうですか？

荻野　漫画とゲーム作りは共通点がいくつかあります。私自身はプログラムや開発はできませんが、ゲームの企画は大変面白いと思います。漫画の世界でも、最近は昔みたいに作家を好きになるのではなく、その作品の世界観が好きだという人が多いんですよ。その世界観は別の人がやってもかまわないんです。私が求めているゲームの世界観をセガの開発の方と協力して表現するのは楽しいですね。

——ゲームについてはどう思っていますか？

荻野　身近な夢が実現できるのがゲームだと思うんですよ。例えば、ファミスタでピンチのときに自分がマウンドに立って切り抜ける、なんてばかばかしいゲームがほしいですね。あと、大人が子供と一緒にドラクエに熱中するのはよくないですね。大人はユーモアに走ってほしいと思います。

——「闘技王 キング・コロッサス」をプレイする読者に一言。

荻野　これはゲームの社会革命である。難しくなりすぎ、一部特権階級のものとなったゲームをもう一度、平民の手に取り戻そう。これはゲームのフランス革命だ。

荻野　真（1959年生まれ／岐阜県中津川市出身）
1985年「孔雀王」、1989年「ＡＬＧＯ！」でヒットを飛ばし、現在『ヤングジャンプ』に「孔雀王退魔聖伝」、『ヤングジャンプ30』に「暁星 真魚」を連載中。（集英社刊）

「ALGO!」。荻野さんのゲームフリートークぶりをうかがわせる伝説的作品だ。

メガドラ版「孔雀王」では真剣そのもの。

剣を持ったら、思わず自分がゲームに登場。なんてバカバカしいゲームがやりたい。

あがどら

バロォーム!! 俺が噂の超人バロム1だ。今月からはこの俺様が裏技リーグを仕切らせてもらうぜ。まあ、こいつのおかげで少しでもゲームが楽しくなれば幸いだ。裏技野郎どもにはちょいとした賞品も用意するから、ヤローどもいっちょこーい!!

BEメガ裏技リーグ Vol.15

MEGA DRIVE

ラングリッサー

シナリオ&サウンドセレクト 2軍

まず、テキトーにゲームを始めたらマップを縮小モードにして、カーソルを上から2つ目、左から2つ目に合わすんだな。で、Bボタンを押しっぱなしにしておくと、うまくいきゃあシナリオセレクト画面がど真ン中に出るぜ。あと、拡大モードのマップで同じことをすればサウンドセレクトだ。

（東京都・トウサンヅ・19歳）

縮小マップなら、この位置にカーソルを合わせりゃシナリオセレクトだ。

拡大マップならサウンドセレクトだ。聞きたいBGMがあったらCボタンで決定しろよ。

アイテムをいきなり入手 2軍

シナリオを始める前の兵士を雇う画面のときに、方向キーの左上とA、Bボタンを押しっぱなしにしてるとBGMが変わるはずだ。そしたらアイテム選択画面を見てみると、ラングリッサー以外のアイテムが全部そろっているぜ。ンでも所持金が0になるから、先に兵士を雇っておくのが知恵ってもんだな。

（福岡県・大橋晃・17歳）

画面表示がこのときにやるんだぞ。

楽に進めればいいってヤツは遠慮なく使え！

ヴェリテックス

無限1UP&無限バリア 1軍

いつでも構わんからゲーム中にA、B、Cボタンを押したままポーズをかける。で、ポーズをかけたまま方向キーを右に入れればバリアを張って、下に入れると1UPするんだ。しかし、こんなスゲエ技が簡単にできちゃっていいのかね。使用回数に制限もねえし。

（東京都・はかいのつえ・17歳）

いつでも使えるとんでもない技は、スタート直後からバカスカ使っちまおう。

残機は10までで打ち止めだが、バリアは際限なく重ねられるぜ。

シャイニング&ザ・ダクネス

ユニークな掘り出し物 2軍

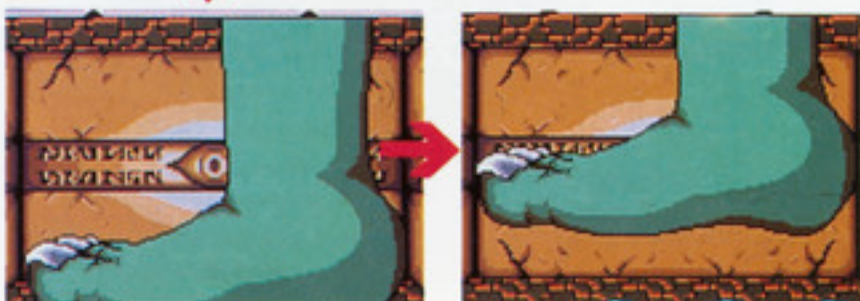
キャラクターのレベルを3人とも60、70、80、90以上にしてから道具屋に行くと、それぞれ"だいちのこづち"、"きょじんのふえ"、"ばくれつボックス"、"しっこくのはこ"が掘り出し物に入荷されるようだ。これらはすべて戦闘中に使う道具だが、効果のほうは写真を見て理解してくれ。

（神奈川県・押入れ猫・20歳）

だいちのこづち（レベル60以上で入荷！）

効果はたかが知れているが、どんな敵にでも確実にダメージを与えられるぜ。それからな、この写真はトリミングが曲がっているんじゃなくて、地震を表現しているんだぜ。

きょじんのふえ（レベル70以上で入荷！）

最も傑作なのがこの道具だ。汚ねえ足でグリグリ踏みにじってくれるからな。でもな、こんな巨人が呼べるんだったら神殿を探索しないで破壊してもらったほうが早くねえか？

ばくれつボックス（レベル80以上で入荷！）

見た目こそ違うものの、効果は「きょじんのふえ」「しっこくのはこ」と同じ。

要するに敵を1発で全滅させる。ただそれだけのこと。

しっこくのはこ（レベル90以上で入荷！）

ラストの道具はブラックホールが敵を吸いこむ。箱から出てくるのは不条理きわまりないがね。

それにしても、いらねえ部分にばかりずいぶん凝ってるRPGなんだな。これってよ。

●裏技リーグ欄外編【バトルゴルファー唯で「なつくさやつわものともがゆめのあと」と入力すると……。】(東京都・内藤徹哉・22歳)←バロム1が君の2軍入りを認めるぜ。

GAME GEAR

The GG・忍

サウンドテスト　アマ

タイトル画面の表示中に方向キーを上に入れたままスタートすると、サウンドテストに入るぜ。このやり方はたいていのＧＧソフトにありがちだから、ほとんどの人が自力で発見しただろう？

（兵庫県・奥山伊知朗・16歳）

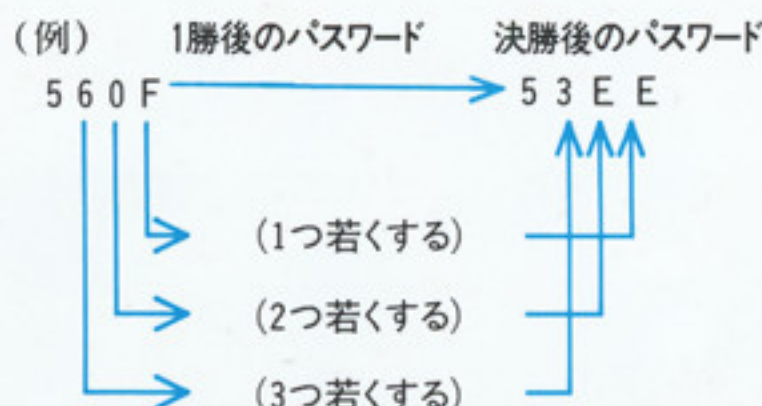
この技に関してはハガキがいっぱい来たぜ。あまりにも簡単に発見できるからな。

サウンドテストが不必要とは言わないが、わざわざ裏技にしておく理由がわからねえな。

ギアスタジアム

サウンドテスト　アマ

電源を入れた直後の「namcot FOR SEGA GAME GEAR」ってのが表示されているうちに、方向キーを左上に入れたままスタートするとサウンドテストに入るぜ。タイトル画面のときじゃないから間違えるなよ。ついでにもう１つ、ゲーム中にスタートと１、２ボタンを同時に押すとリセットだ。

（東京都・斉藤剛・21歳）

パスワードの法則　補欠

ギアスタで途中の試合を省く方法を公開するぞ。まず、どのチームでもいいから１勝して、パスワードを表示させる。次に、そのパスワードの下から１、２、３けた目の数字（アルファベット）をそれぞれ１、２、３ずつ若くすると、Ａチームといきなり対戦できるパスワードが完成するってわけだ。つまり、１勝するだけで決勝戦に臨めるっちゅうこと。

（香川県・西山和広・17歳）

（例）　1勝後のパスワード　560F → 決勝後のパスワード　53EE

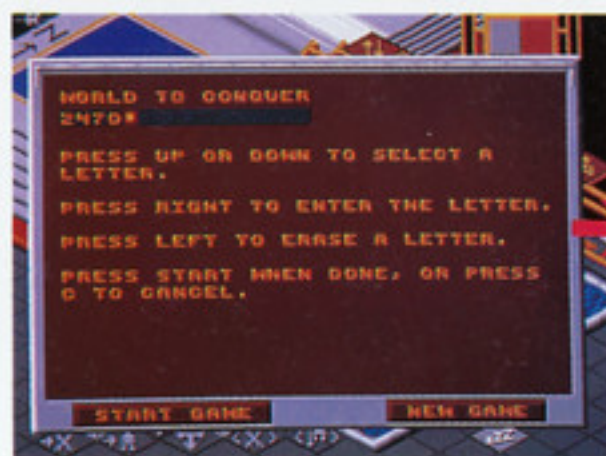
（1つ若くする）
（2つ若くする）
（3つ若くする）

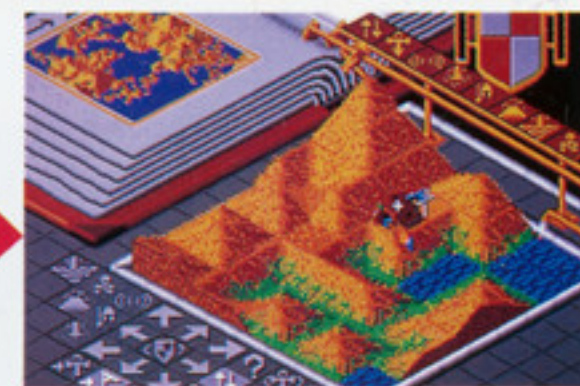
数字は下図を参考にして若くしてくれ。０を若くする際はＦにループさせろよ。

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

裏技リーグ番外編――ジェネシス版ポピュラスの面セレクト　2軍

パスワード入力画面のときにＢボタンを押したまま方向キーを動かすと、通常はないはずの数字が出てくる。このときセレクトしたい面数の５倍の数字（20面なら100）を入力すりゃあ、勝ち進まなくてもやりたい面がプレイできるぜ。

（岐阜県・高垣健一・22歳）

仮に494面をやりたかったら、その５倍の2470を入れるんだぜ。

ホレホレ、バトルナンバーがちゃんと494になっただろ。

これは持っていない人にはイヤミな技だが、夏には日本でもポピュラスが正規に発売されることだし、大目にみてくれ。

裏技大募集！

■ＢＥメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号“大リーガー”から“草野球”までを超人バロムＩが判定、選定するものだ。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は、その なかからバロムＩが１名を選び、代表とさせてもらうからな。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏にゲーム名を書き、その下に裏技の内容を具体的に書いてくれ。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108　東京都港区高輪２－19－13
ＮＳ高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP！メガドライブ」編集部
ＢＥメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

ランク	特典	内容
大リーガー	お好みＭＤソフト１本＋海外ものソフト＋αのおまけつきだ！	怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、１年に１回出るかどうかってヤツだな。
1軍	お好みゲームギアソフト２本、もしくはお好みメガドラソフト１本（国内版に限る）。	例としては、「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう、濃厚な味わいの裏技がこれに値する。レベルとしてはシューティングゲームのパワーアップコマンド程度。
補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。	ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「１粒で２度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。	ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ＡＢＣ＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。	とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、ＢＥメガを１冊買ってもおつりがくるぜ。

HYPER SEGA ハードボイルド・ミステリー

外神田総合信用探偵社

Vol.3

ラッドモビールSVをめぐる冒険

●前回までのあらすじ●

しがない私立探偵の俺は、依頼人である大阪はミナミの御曹司に指示されるまま、時給740円のアルバイト助手•短大生の亜紀とともに宮城へと向かった。だが、目指すAMマシン・ラッドモビールのスペシャル・バージョン（通常20ステージで構成されているのだが、ただ1台シリアル・ナンバーに“SV”の記号があるマシンには、21ステージ目が設定されているというのだ。しかもこのマシンは平成4年4月4日午後4時4分にしか、その画面は現れないらしい。ホントかよ、おい）は、なかった。

俺の全国AMセンター行脚は、まだまだ続くようである。

＊この物語は思いっきりフィクションですが、実在の人物・団体等とは少しだけ関係あります。

あらゆる時間が混淆する魅惑のアミューズメント・ゾーン

セガ・ワールド アストロパーク

場所　岡山県倉敷市松島1154-2

交通　JR中庄駅下車徒歩7分

営業時間　AM10：00～PM11：00

岡山へ、一人

内職のパーソナル・ワードプロセッサーから顔も上げずに、亜紀が言った。

「倉敷？　いいトコじゃなあい」

いいか悪いか、そんなこたぁ俺には関係ない。依頼人が行けというから行くまでだ。

「倉敷にでんな」依頼人の山下は、あいっかわらずつかさのウィークリーマンションから、俺の経営する外神田信用総合探偵社に、またもや勝手な電話をぶちこんできやがった。

「セガ・ワールド アストロパークっちゅう店が5月8日にオープンしたいう話、聞きましたんや。あっこにもラッドモビールが2台あるそうやさかい、アンタはん、チョイと見てきてもらえまへんやろか」

なあぁにが、チョイと、だ。宮城の次は岡山かよ、えー、おい。そのうち沖ノ鳥島だとか言いだすんじゃあねえだろな。

「で、出発は？」亜紀の言葉の下では、ぱたぱたとキーボードがせわしない。

「今からすぐだ。5分で車を回すから、支度をしてくれ」

こうして俺は亜紀といっしょに、岡山まで約700キロの旅に出た。三たび幻のラッドモビールSVを求めて。だが、5キロも行かないうちに渋滞で4時間も喰ってしまったのである。

「あたし、あとから新幹線で行くわ」

冷やかな一言を残して、亜紀は俺を見捨てていった。

素敵と出逢うハイブリット空間

岡山駅の桃太郎の前で俺は、お供の猿、もとい、亜紀を拾った。中古の赤いダイハツ・ミラは快調に旧2号線を走り抜け、やがてアストロパークの約1000台収容できるという屋内駐車場へ、クタンクタンとエンジンを唸らせながら滑りこんでいった。

連絡通路を渡ってドーム棟（コラムっつーんだと。ちなみに駐車場のある四角いほうはセリアっつーんだそうな）に移る。ドームというよりは、車のホイールを寝っころがしたような感じだ。ドーナツ状に中央が吹き抜けて、天蓋のガラス窓にはプラネタリウムのイルミネーションが張っついて、洒落た輝きを放っていた。

「ステキじゃない」と亜紀は見上げて言った。

「夜に来ればよかったかしら」

「ここは素敵と出逢う街だとさ」

入口に飾られた恐竜の化石のレリーフ。昔トンボもあるぞ。

女のコ編

俺の捜査メモ

上殿明子ちゃん（19）平井公恵ちゃん（24）

10代にしては落ち着いた感じの明子ちゃん。趣味は特にないそうな。公恵ちゃんのほうは明るく「生け花」と答えてくれた。でも最初は「音楽」っつったんだぜ。

「どういう音楽が好きなんだい？」と聞くと、「え〜と、やっぱり、趣味は生け花ってことにしといて」だとさ。まあ、ここは俺の優しさで、そういうことにしておいてあげよう。

アンコウはキモがウマインだ。

俺は彼女の顎のラインを見つめた。こっちのほうがステキだと思うぜ。

店内に一歩足を踏みこむと、一転して様相が変わった。ゴツゴツとむきだしの岩肌にメタリックな鉄パイプが無遠慮に走り、H・R・ギーガー描くところの幻覚的異種空間を彷彿させる。

俺がそういうと、亜紀は、「そんなオカルティックなものじゃないわよ」と熱を帯びた目をして言った。

「もっと、なんていうのかな、融合というのか混淆というのか、なにもかも包みこんでしまうような暖かさを感じない？」

「そういうもんかね」

「あらゆる時間と空間が同時に流れ、存在してるって感じよね」

通路をさしはさんだ向こう側が、子供向けのもっとメルヘンチックなエリアになっていて、亜紀はそっちへ行ってしまった。しかたなく、俺は一人で捜査を開始した。ラッドモビールを探しだし、シリアル・ナンバーを確認するため、床にはいずった。と、上から「なにやってんの？」といきなり亜紀の声。

「向こうへ行ったんじゃなかったのか？」

「バカねえ。ぐるっと一周、回ってきたのよ」

なんと、このコラムの3階は、全てがAMセンターだったのである。

高くついたキビ団子

セガ・ワールド アストロパークの鳥越睦昭店長は、亜紀と同じくらい若く、しかもかなりの二枚目だった。彼は開店4日目の真新しい店内で、「ヤング、アダルトのみじゃなくて、家族連れでもカップルでもお年寄りでも、どんな年代の人が来てもみんな楽しんでもらえる店にしたい」そう言いつつ、亜紀がうっとりするような優しい顔をほころばせた。

結局、ここにもSVマシンはなかった。俺は、新幹線で帰る亜紀を岡山駅まで送ってやった。

「グリーン券も買って」と亜紀が言った。

「キビ団子じゃダメかい？」

「じゃあ、代わりに時給上げてくれる？」

プラットホームに消える亜紀の後ろ姿を見送りながら、俺は少しばかり桃太郎を羨ましく思った。

メダル・コーナーには石のお金が。とても財布にゃ入んねえな。

スズシイ笑顔でR360を操作する鳥越店長。

CHECK POINT！

《外神田総合信用探偵社NEWS》

セガ／情報ステーション

〈亜紀からのお知らせ〉

このコーナーでは、読者の皆様からの様々な［おもしろ情報］,［当コーナーに対する要望（意見）］,［セガに対する質問］,その他どんなささいなことでも受付し、コーナーにて紹介しちゃいます。そして、応募してくれた読者には抽選で50名様に毎月セガ提供のオリジナルボールペンを、そのうえハガキを採用・紹介された読者には、セガの「ゲームギア」をプレゼントしますのでどしどし応募してね。……よ・ろ・し・く♡

応募要領

ハガキに◇住所・氏名・年齢・電話番号と内容（具体的に／）を明記のうえ、〒108東京都港区高輪2－19－13NS高輪ビル／ソフトバンク株式会社／BEEP／メガドライブ編集部「HYPERセガ」プレゼント係まで送ってください。

なお、当選者の発表は発送をもって替えさせていただきます。

〈俺からの一言〉

「ラッドモビールSV」を捜せ／な〜んて難しい依頼じゃなくて、例えばキミタチのなかで昔懐かしの「こんなゲームを捜してほしい」なんてカワイイ希望だったら、俺が無料で捜査してあげちゃうから。何でも書いて送ってくれよな。……待ってるぜ／

Monthly Beep Sega Game Library Book Review
セガ・ゲーム図書館BOOK Review

ピラミッドマジックスペシャル　6月より供給中

「ピラミッドマジック完成版」は簡単すぎてものたりなかったという、グレイトなパズルゲーマーに贈るスペシャル版がこれだ。

ゲームのルールは、前回でも紹介した完成版と変わらないけど、うかつに石を動かせないほど難易度の高い面でいっぱいなのだ。かなり頭をひねらないと「1面もクリアできない！」なんてことがあるかもね。

一見、簡単にクリアできそうだが、隙間を通るための石をどうやって持っていくかが問題だ。

スタート地点からいきなり悩まされる3面。これじゃあ、1歩も動けないぜ。

ここで1面を解くためのヒントを載せておこう。

緑の箱に石を一個落とすことが大切だ。しかし、そのためには……。

ミュージックコレクション　6月より供給中

今回のゲーム図書館のもう1本はゲームではなく、メガドラソフトのBGMをゆっくり鑑賞できる環境ソフト的なプログラムだ。第1回目に収録される曲目は、すでに発売されている「ファンタシースターⅢ」「ボナンザブラザーズ」と、もうすぐ発売の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の3本だ。

いずれもセガの作品のなかではBGMが秀逸なものなので、ソフトを持っていない人は試しに聞いてみてほしい。特にソニックのBGMは、あのドリームズ・カム・トゥルーの中村正人氏が監修しただけあって、ゲームにピッタリの軽快なものに仕上がっているぞ。

ゲーム図書館新刊情報

対戦型コラムスの供給決定

今月末から開始予定のゲームグランプリ第2弾が「コラムス」に決定したことは、先月も触れたのでみんな知っていると思う。これだけでもうれしいニュースだったけど、なんと「対戦型コラムス」（コラムスII）が年末までにゲーム図書館で供給されることになった。

そうなったいきさつは、なんでも「コラムス」がゲームグランプリ作品になるという情報が流れたときから、事務局に「対戦型コラムスを出してほしい」という要望が殺到したかららしいぞ。ちなみに、ゲーム図書館版のものはビデオゲームで不評だった〝ドクロブロック〟を削除して、純粋な腕前だけで対戦が楽しめる仕様になるそうだ。

ルドガー&ネイの冒険はどうなったのか？

現在までに6本リリースされている「ファンタシースターIIテキストアドベンチャーシリーズ」の残りの2本、「ルドガーの冒険」と「ネイの冒険」は、またまた供給予定が遅れてしまった。

遅れている理由は企画の練り直しだとか、プログラマーの異動だとか、いろいろと取りざたされているが、実際のところは定かではない。なみなみならぬ期待でしびれを切らしている会員のみんなにはもうしわけないが、はっきりとした供給予定日は今のところ完全に未定だ。

「ピラミッドマジック」の自作面を大募集！

かなり前のことだが本誌で「ピラミッドマジック予告編」の、2P側のコントローラーを使っての〝コンストラクションもどき技〟を紹介したのを覚えているだろうか？

実は今月の末に〝もどき〟などではなく、本当のコンストラクションプログラムを供給して、会員が自作したオリジナルの面を大々的に募集することになったのだ。つまり会員の力作を集めて、それをゲーム図書館で供給してしまおうというわけ。

詳しい募集要項などは次号のBEメガおよび、セガネットで発表する予定なのでお楽しみに。自作面を採用された会員には素晴らしい賞品が贈られるぞ。

話題のビデゲーをチェック!!

ザ・VG(ビデオゲーム)倶楽部

取材協力／松下電工

今回は数年後のビデゲーに登場すると思われるヴァーチャルリアリティについて取材した

特別企画 数年後のビデゲーを予想する ヴァーチャルリアリティって何だ?

夢の世界が体験できるシステム

夢の中では、空を飛んだり、水の中を魚のように泳いだりといろいろなことができる。ゲーム大好き人間は、夢の中にゲームの世界を登場させるという、現実にはありえない夢の世界を実現してしまう。

もし、こんな体験ができたら……。今までのビデゲーとちがい、ブラウン管との隔たりがなく、プレイヤーがゲームの世界に入ることができたら……。

こんな夢をかなえてくれるシステムが、実はもう目の前まで来ているのだ。

ヴァーチャルリアリティシステムというのがそれだ。簡単に説明すると、実際には存在していないものを、映像によって置き換え、その場で実際に、日常生活での行為が可能になるのだ。たとえば、自分が右を向けばグラフィックも右を向き、上を向けば同じように上を向く。指示するだけで近づくことも遠ざかることも、そのうえ空さえも飛べてしまうのだ。つまり、あらかじめ設定された画面の中を、自由自在に動くことができるシステム、これが、ヴァーチャルリアリティなのだ。

さまざまなメディアに応用できる

今回は、松下電工の新宿ショールームにある、人工現実ＶＩＶＡシステムを取材した。

このシステムは通産省・新工業化住宅開発プロジェクトとしてアメリカＮＡＳＡの人工現実(Artificial Reality)の技術を応用した疑似体験システムで、ここではシステムキッチンがモデルとなっている。

このシステムの目的は、利用者があらかじめ設定した仮想３次元空間の中を自由に動き回り、現実には存在していないものを体験することである。今回は、設定された住居の中を体験するというシステムがプログラムされていた。体験してびっくり、本当にその世界の中に入り込んでしまう。

これはもしかして、とても応用範囲が広いシステムではないだろうか？　ついついそう感じてしまったのだ。

▲新宿都庁がそびえる高層ビル群の中に、松下電工・新宿ショールーム「ナイスプラザしんじゅく」がある。

これが人工現実を生み出す松下電工のシステムだ!!

住宅の中を歩き回ることができるというので、どれだけ広いスペースなのかと思ったら、なんと10畳ほどのスペースであった。

このシステムは、コンピュータにあらかじめ設定データがインプットされている。そして、そのコンピュータシステムにはアイフォンという映像と音声が体験できるゴーグル型の立体ディスプレイと、パワーグローブという手の動きを検出するセンサー、そして部屋全体を制御する制御バーの3つがつなげられていて、この3つの相互作用により利用者が疑似体験できてしまうのだ。

このシステムでは映像体験だけではなく、音声体験もでき、しかもディスプレイの中にあるものを持ち上げたり、扉を開けたりすることもできるのだから驚き。

食器を持ち上げて落とすと、ガチャンと食器の割れる音がするのだ。

パワーグローブ

▲手の動きを検出するセンサー。あらかじめ決められた命令どおりの指示をすると、近づいたり、遠ざかったりできる。人さし指を1本さし出すと進む、中指を加えた2本だと戻るという指示が決められている。

▲この棒状の先端にあるものが部屋の中心を決める。この体験は、慣れないと部屋における自分の位置がわからなくなり、迷子のような感覚になる。

立体ディスプレイ

▲このゴーグルの中に、液晶ディスプレイが左右1つずつ入っている。傍観者たちには、見たままの映像が外のモニターに映し出されるようになっている。また、ヘッドホンで部屋の音も聞けるのだ。

ビデゲーではどんな人工現実が体験できるのだろうか?

さて、ここからが本題だ。もしビデゲーでこのシステムが採用されたら、どんなゲームになるのだろうか? 3D迷路ゲームがまずあげられる。そうなると3DダンジョンのRPGも考えられるわけだ。今までと違い、プレイヤーがダンジョンの中を歩き、直接、敵と戦うゲームも可能になるだろう。また他にも、屋敷のなかを探検するような3Dアドベンチャーゲームも考えられるわけだ。このシステムの開発に携わった、松下AI研究室の柴野伸之さんは「うちのシステムはシステムキッチンの疑似体験として開発されていて、これからもシステムのバージョンアップをはかり、利用者にさまざまな体験をしてもらえるシステムにしていきたいです」と語りながらも、ホビーに対するヴァーチャルリアリティについては「ゲームメーカーの方々がこのシステムを利用してくれれば、ノウハウの蓄積にもつながり、これからが楽しみです」と話してくれた。

20年前故手塚治虫氏はすでにヴァーチャルリアリティを描いていた!?

漫画家の故手塚治虫は、20年前に「上を下へのジレッタ」という作品の中でヴァーチャルリアリティに似たことを描いているのだ。

漫画家である主人は、共鳴現象のようなものに脳細胞を刺激されたため、自分の想像した世界がメディアを通じて多くの人に伝わってしまう能力をもってしまう。彼から伝えられた人はまた彼と同じ仮想体験をするのだ。この作品の中では、この体験を〝ジレッタ〟とよんでいるのだ。仮想現象を多くの人に体験させるということでは、まさにヴァーチャルリアリティといえるだろう。

◀体験しているところを、はたから見ていると、ちょっとおかしな光景だ。

パワーグローブでどこまで体験できるか？

「パワーグローブが決め手となる」と語ってくれた某ソフトメーカーの人がいる。見ているだけだと客観的だが、触れることで主観的に変化する。もしパワーグローブの開発が進み、手ごたえが素手で感じられるようになれば、ヴァーチャルリアリティの世界はとてつもなく広がる。柔らかいものか固いものかが感じられるだけでもすごいことなのだ。

ある大学の研究室ではパワーグローブにストッパーをつけて、つかむ感触を開発しているという。こうなると、ＲＰＧの世界で魔法を使ったり、アイテムを使った戦闘の場合にはナマの手ごたえも感じられるようになる。スライムにじかに触れたり、ダンジョンの壁を触れる日もそう遠い未来ではないだろう。

ヴァーチャルサウンドはすでに市販されている

ヴァーチャルサウンドとして、一時期話題を集めたＣＤがある。ヘッドホンで聞くと、あたかも頭の上でくしゃくしゃと紙を丸めている感じが体験できたり、はさみで頭の上をチョキチョキとやられていたりといった感覚のものだった。

音による疑似体験をヴァーチャルサウンド（立体音響）というが、ポニーキャニオンから発売されたファミコンゲーム「シャドウブレイン」に使われているミュージックではこの立体音響が使われている。この中に収録されているゲームミュージックは、クリス・カレルが発案したヴァーチャル・オーディオ・システムが使われているのだ。もし、人間が持っている感覚のすべてが、ヴァーチャルリアリティで体験できるようになったら、しかもそれがネットワークで、相手と共有できたら、とんでもない世界になることは間違いない。開発者の想像力に期待して、この世界の到来を待とう。

働く業界さん

その2 CAPCOM

広告宣伝室 竹中千恵さん

ゲームに厳しいお姉さんであるとともに、とても気さくで、しかも手際のいいお姉さんとしてゲーム雑誌編集者の間で親しまれている。

旧姓は森田。つい最近御結婚され、竹中と名前が替わったのだ。

このお姉さん、この前のＡＭショーで出会ったら、ポケットからパパッと資料用の写真を出してくれた。もしかしたらドラえもんのポケットを持っているのではないだろうか？　そう思うほど雑誌者に対して協力的。ゲームの取材中もとても気さくで、しかもゲームについてもかなり詳しい。だけど、寡黙で、自社のゲームでも自我自賛をするばかりではないのだ。

彼女のゲーム評価には定評があり、ススメられるゲームはとても紹介しやすい。こんなお姉さんが雑誌編集者や宣伝に協力してくれるので、カプコンのゲームはファンにとって200パーセント満足できる内容になるのだ。

▲もうすでにプレイをしたファンも多いと思うが、これがスポーツアクションゲーム「ストリート　ファイターII」。スリリングなシーンには、ついエキサイトしてしまう。

PRESENTS

BEメガ読者プレゼント

応募方法

今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は7月8日（当日消印有効）。なお、当選者の発表は9月号の「ビープルランド」で。

＊製品の都合上、発送に日数がかかることもあります。またゲームソフトに関しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
＊誌上で発表後1カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL03-5488-1317)
＊宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

MD 4本

1 マーベルランド

5名

●提供：ナムコ
●発売元：ナムコ
●定価：7,000円

ビデオゲームからの移植。ユニークな敵やボスとのお遊び対戦が増え、楽しさ倍増なのだ。

2 アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—

5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●定価：8,700円

「大戦略」といえば、不朽の名作シミュレーションゲーム。今度は第二次大戦が舞台だ。

3 ファステスト・ワン

5名

●提供：ヒューマン
●発売元：ヒューマン
●定価：7,500円

ヒューマンメガドラ参入第一弾作品。リアルな操作感覚がウリのF-1レースゲームだ。

4 スーパーエアーウルフ

6名

●提供：九娯貿易
●発売元：九娯貿易
●定価：6,800円

九娯貿易の参入第一弾のシューティングゲーム。誘拐された世界の要人たちを救いだすのだ！

GG 2本

5 琉球

3名

●提供：BEメガ編集部
●発売元：フェイス
●定価：3,800円

パソコン誌の一般公募作品。沖縄民謡をBGMにポーカーの役を作っていくという異色ゲーム。

6 紫禁城

3名

●提供：サン電子
●発売元：サン電子
●定価：3,800円

先月、MD版でプレゼントしたパズルゲーム「紫禁城」。今度はGG版をプレゼントするぞ。

7 TECNO SOFT MUSIC COLLECTION Vol.3

20名

●提供：BEメガ編集部
●発売元：テクノソフト
●価格：2,300円

5月号、6月号と続いたテクノCDプレゼントも今回で残念ながら終わり。今回も20名の読者にプレゼントするぞ。

8 ウルフチームグッズプレゼント

10名

●提供：ウルフチーム
●非売品

新しくロゴが変わったウルフチーム。今回はその記念グッズとしてボールペンとロゴステッカーをセットにしてプレゼントするぞ。ちなみにステッカーはこすって貼るタイプのステッカー。金ピカでカッコイイぞ。

9 スーパーバレーボールテレカ

3名

●提供：ビデオシステム
●非売品

ビデオシステム参入第一弾作品。今回はそのテレカを3名にプレゼントするぞ。

INFORMATION

STAFF

編集長
川口洋司
副編集長
近藤　裕
編集スタッフ
西村　亨
竹谷浩治
蔦見由美子

セザール松本
大内めぐみ
錦織　正
羽山大輔
（スタジオハード）
折茂賢司
吉岡聖乃
萩野竜二
（ワークハウス）
田中　茂
遠藤ひろき
鈴木　剛
（メディアミックス）
木本久美子
（木本事務所）
永富盛夫
金万義博
（ストロベリーファーム）
藤原紀幸
高橋利彰
（ＺＥＲＯ）
編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
南雲靖士
秋山未来
吉村勇子
編集協力
折原光治
岡田真弓
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
森崎雄司
菅尾治彦
鈴木智由
大野祥之
レイアウト
アートサプライ
石原賢二
ギャングランド
沢田昭彦
田辺智代
土井野修清
渡部玉美
蝦名文伸
星　淳二
（スタジオハード）
大橋広史
黒川浩二
（メディアミックス）
みずのけい
（ストロベリーファーム）
フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
イラスト
石原賢二
大谷かおり
川島星河
中元正敏
八重樫彩蔵
山内　真
山本光彦
印刷
大日本印刷株式会社

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、お答えしません。

03・5488・1317 月曜日〜金曜日の午後4時から6時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿をかける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】 18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人（ライター希望の人のみ）、ゲーム以外にも趣味のある人。

【応募要項】 ゲームやハードに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内（書式自由）にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1ヶ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

いよいよセガのCD-ROMが発表になった。幕張メッセのトイショーにも出展されたので、一部のユーザーのみなさんは、すでにこのニューハードを体験していることだと思う。ニューハードが登場すると、いつもいわれるのが、で、それで何ができるの？ というやつだ。実際、CD-ROMでグラフィックやサウンドがよくなるといっても、ゲームはソフトの内容が問題だ。アニメ処理を多用したRPGや声がリアルなアクションゲームでは、いつかはユーザーに飽きられてしまう。半歩進んだソフトを作って行こうという姿勢が、サードパーティーを含めたセガ・グループとして、そろそろ必要になってきていると思うのだ。今度はヨロシク、メガドライブ。

8月号は 7月8日 発売です。

アンケートハガキの書き方

別紙アンケートハガキに該当する番号をかいてください

①性別　①男性　②女性
②年齢
①10歳未満　②10〜13歳　③14〜16歳　④17〜19歳　⑤20〜24歳　⑥25〜29歳　⑦30〜35歳　⑧36〜39歳　⑨40歳以上
③学校・職業
①小学生　②中学生　③高校生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪技能・労務職　⑫自営業　⑬自由業　⑭アルバイト　⑮無職　⑯主婦　⑰その他
④「ボナンザブラザーズ」は買いましたか？
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑤「ゼロウイング」は買いましたか？
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑥「ファイヤームスタング」は買いましたか？
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑦あなたはゲームセンターに行きますか？
①よく行く　②ときどき行く　③あまり行かない　④行かない
※③④の人はその理由を書いてください。
⑧セガのCD-ROMに移植してほしいゲームは？
⑨7月以降発売予定のメガドライブのソフトで買ってみたいものは？
⑩移植してほしいゲーム（全般／タイトル名は？）

MEGA DRIVE

ゲームセンター 人気Best1独占中!!

全8ステージ ＋
感動!スペシャルステージ。

いよいよ君のモノになる。

7月6日発売
定価8,800円
8メガ・1人用

8 MEGA-BIT MEMORY

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

ピンボールの殿堂

© 1991 Technosoft
© 1990 naxat soft／RED

株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 TEL.0956-33-5555代

World of Technology
Tecno Soft

デビルクラッシュMD

DEVIL CRASH MD

●驚異の映像新世界!メガドライブ衝撃のピンボール・ゲームデビュー!

●エキサイティングに進化した最強のグラフィック＆BGM!

●感性あふれる、華麗なオリジナル・ステージ＆サウンドの数々!

8月9日(日曜日)幕張メッセ
「東京おもちゃショー」出展
ブース＃4403で初公開!

接近中!

Gal's Club

Gal's Clubも皆様のご来場をお待ちしています。